SUPER PC

CD-ROM DE REGALO
SUPER PC EN COMPACTO
LA MEJOR SELECCION DE PROGRAMAS SHAREWARE



Nº22 ■ MARZO 1995 ■ 875 PTAS. GRUPO ZETA

TELEFONIA MOVIL

Comunicaciones en la tercera fase

Ancient Lands

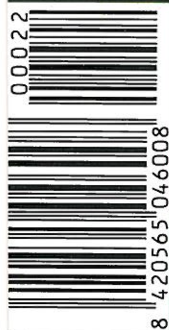
LAS ANTIGUAS CIVILIZACIONES SE CRUZAN EN UN CD-ROM

Scan Partner Jr.

PEQUEÑO PERO COPION

King Quest VII

DIBUJOS ANIMADOS PARA UN JUEGO DE AVENTURAS



REVISTA PARA LOS U... NADORES PERSONALES



EDITORIAL

Convulsiones



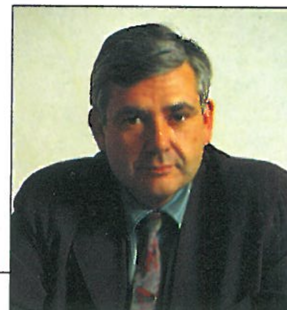
Ya se han vendido más de 500 millones de ordenadores en todo el mundo. El rodillo de la invasión informática es irrefrenable e irreversible, aunque algunas nebulosas permanecen en torno al software del futuro con ejemplos como el ofrecido por nueve de las empresas líderes del mercado que han disparado, y de qué forma, a la línea de flotación de Philips y Sony ofreciendo nuevos y apetitosos servicios que hacen dudar, o por lo menos recapacitar, a los dos aventajados del disco compacto.

Mientras, Compaq ha conseguido asentarse –ya son dos años mirando a los demás por encima del hombro– como número uno, aunque el gigante azul, IBM, que ha presentado beneficios de nuevo durante los últimos 12 meses, está dispuesto a recuperar terreno; sin embargo, le huyen por delante y nota el soplido del tercero en su nuca. Ahora se ve amenazado a escasa distancia por Apple, que ya ha conseguido rebasar la mágica cifra del millón de Power Macintosh vendidos en un año, algo así como la cifra mítica de los dos millones de turistas en Baleares durante los años sesenta.

De todas formas, a pesar de lo dicho, nadie puede sentirse seguro con lo obtenido hasta ahora. En este *tour de force* lleno de convulsiones no se percibe un Miguel Induráin que arrase y controle a los demás. Las alianzas estratégicas hacen suyas las tácticas de Javier Clemente y llevan a cabo una presión incondicional por todo el campo para que ningún gigante se desmarque demasiado y se convierta en el indesbancable santo y seña de un sector que se agita cada vez más a menudo desde sus cimientos. A nadie le interesa quedar como perdedor en ninguna batalla, y mucho menos que alguien pueda conseguir una imagen de marca. Esos tiempos han cambiado y si regresan es porque a un consorcio le interesa que vuelvan para dominar cualquier resquicio del mercado. Vale más tener un amigo desconfiado que un puñado de ambiciosos rivales dispuestos a llevar adelante la revolución desde dentro enarbolando la bandera de la ingenuidad.

Un terremoto ha sido capaz el causante de más de cinco mil muertos en la zona más rica de Japón y una ignorada región del Cáucaso como Chechenia amenazó a la todopoderosa Rusia con hurtarle la más sencilla y poderosa vía de penetración del petróleo procedente de los Urales. Hay catástrofes naturales y otras que se provocan. Hay sistemas que se quedan viejos antes de nacer y otros a los que no se deja sacar la cabeza para que una gran mayoría no tenga que depender de una minoría. En todos los casos, el usuario suele ser el damnificado pero no se entera de las decisiones o los juegos de mano de la grandes empresas como tampoco se entera de los asuntos internos del Estado.

Una cosa se atisba más acá de la línea del horizonte: la era de los monopolios ha concluido, y hasta la potente Apple permite la fabricación de clónicos. Cualquier firma que se precie vuelve sus ojos al usuario doméstico y se ve obligada a bajar el rasero de su mirada para no hacerlo con la altivez mostrada hasta ahora. Ha llegado el momento, previsto desde estas páginas hace más de un año, de las alianzas estratégicas. El siguiente paso serán las opas hostiles, pero de esas nos enteraremos de manera inmediata.



PEDRO DE FRUTOS

MARZO 1995. Núm. 22
Es una publicación del

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López** y **José Sanclemente Sánchez**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director Editorial: **Pedro de Frutos**
Director de Arte: **Tomás J. Pérez**
Redactor Jefe: **Luis Jorge García**
Redacción: **Alonso de Viana-Cárdenas** (jefe de sección) y **Jaime Torroja Ribera**
Edición: **Juan José Esteban Muñoz**
Colaboradores: **Tomás Tejón, Enrique Ricart, Daniel Martín, Alberto Piedra, José González, Soledad González** (fotografía), **Gabriel Saorí** (ilustración), **David Burgos y Carlos Mesa**
Maquetación: **Chema Fandiño y Dámaso Lapique**
Tratamiento de imágenes: **Alejandro Arriaga**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: **F. Javier López López**
Director-Gerente: **José L. García Yáñez**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Director administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 586 33 00 (extensión 178)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial Mensuales: José Manuel Sánchez Ruiz
Coordinadora de Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: María José Martínez Rodríguez. O'Donnell 12. 28009 Madrid Teléfono: (91) 586 98 48 Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla
Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Teléfono: 89 45 30 420
Gran Bretaña: Greg Corbett. London. Teléfono:71 836 76 01
Países Nórdicos: Anna Morley. Stockholm. Teléfono: 8 663 59 96
Francia: Christian Agosse. Paris. Teléfono: 1 46 43 79 00
Italia: Nicoletta Troise. Milan. Teléfono: 2 761 100 26
Suiza: Publicitas International. Basel. Teléfono: 61 275 46 46
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Teléfono: 1 387 33 93
Benelux: Lenhart Axe. Brussels. Teléfono: 2 375 29 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Teléfono: 3 32 93 27 96

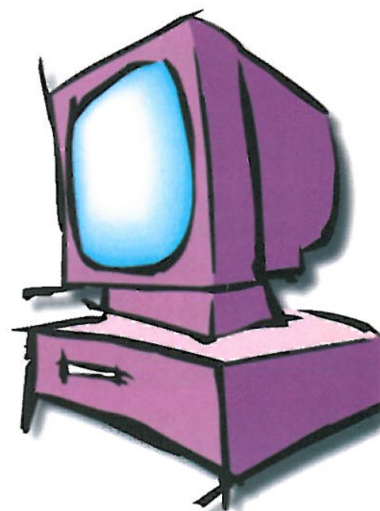
PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 12. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director Administración: Ignacio García

Fotomecánica: Nuevo Punto
C/ Valderribas, 59. 28007 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 875 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M. 16.467-93

S U M



nº 22



EN PORTADA:
Telefonía Móvil

Con la liberalización del servicio de telefonía móvil en España, las empresas MoviLine de Telefónica y el consorcio Airtel, que consiguió la concesión a finales del pasado año, se reparten un mercado que prevee los cuatro millones de usuarios para el próximo año 2000. Un bocado muy apetecible de la tarta.

64 HARDWARE: ScanPartner Jr.

Los nuevos modelos de escáner son cada vez más pequeños y potentes, y Fujitsu sigue esta tendencia con su nuevo ScanPartner Jr. Este aparato se presenta acompañado de un completo software para el reconocimiento óptico de caracteres.





68 EDUCACION: Aventuras de Nikko

El programa Las Aventuras de Nikko facilita al usuario la creación de sus propias historias, en las que se puede intercambiar personajes, situaciones y escenarios. Siempre es posible guardar los cuentos creados para verlos más tarde.

72 JUEGOS: King's Quest VII

De la mano de Sierra, una de las más prestigiosas compañías de software, llega la última entrega de la saga King's Quest. Una interesante aventura con un cuidado desarrollo gráfico que ha sido doblada por completo al español.



SECCIONES



NOTICIAS DE EMPRESAS



Los que más se oyen

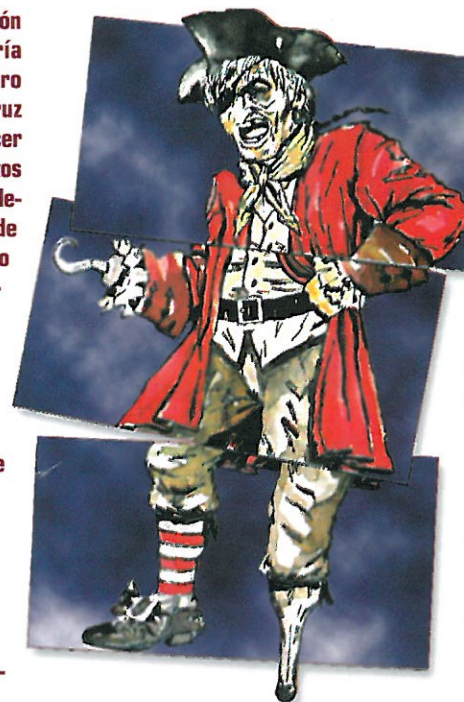
LOGIC 3

La empresa británica Logic 3 ha elevado aún más el nivel de calidad de los altavoces pensados para sistemas informáticos con la presentación de un nuevo modelo de su fantástica gama ScreenBeat, denominado Pro 50.
Además del ya habitual apantallado magnético típico de la casa británica, los nuevos altavoces permiten unos picos de potencia de 25 vatios por canal y una frecuencia de respuesta de entre 80 y 20.000 hercios, con la excelente calidad de sonido que proporciona el amplificador interno de cada uno de estos dispositivos. Este amplificador emplea la tecnología Bass Reflex, por lo que se consigue un sonido rico y envolvente. En la parte frontal de uno de los dos altavoces se incluyen los controles de encendido, volumen y tono, de manera que los usuarios de equipos multimedia podrán definir los parámetros sonoros tanto por medio del software como empleando los mandos físicos del sistema ScreenBeat Pro 50.
Lógicamente, estos altavoces se pueden utilizar también con cualquier dispositivo de reproducción que cuente con una salida minijack estándar.

SCO inicia una lucha contra la piratería

SCO

En España, el porcentaje de copias ilegales de software llega a alcanzar el 85%, ocasionando a los desarrolladores de programas unas pérdidas en torno a los 45.000 millones de pesetas, según las estimaciones realizadas por BSA (Business Software Alliance), una organización creada en 1988 con el propósito de erradicar este problema.
En la misma línea de actuación se encuadra la antipiratería puesta en marcha en nuestro país por SCO (The Santa Cruz Operation), centrada en ofrecer a los usuarios de sus productos la oportunidad de registrarse legalmente. Así, los usuarios de SCO Unix y SCO Xenix que no dispongan de licencias originales, podrán legalizar estos sistemas durante un período de tiempo limitado mediante el abono de 67.900 y 39.900 pesetas, respectivamente. Esta campaña, que durará hasta el 15 de marzo, está siendo llevada a cabo en colaboración con Afina Sistemas y Computer 2000, los dos distribuidores oficiales de SCO en España.
En nuestro país existen alrededor de 25.000 sistemas SCO legales instalados en diversos sectores, tales como seguros, banca, distribución o administraciones públicas. Un número que podría verse ampliado hasta llegar a las 28.000 copias cuando finalice esta campaña antipiratería, según la opinión de Pedro Beitra, director para España de esta compañía.



Nuevos centros de formación

AUTODESK

Poco a poco, Autodesk se va acercando a su objetivo de cubrir todas las provincias de España con Centros de Formación Autorizados (ATC) con los que acercar el aprendizaje de sus productos CAD y multimedia a los usuarios finales. El año 1994 se cerró con la incorporación de 15 nuevos centros y con la presencia en toda España salvo Galicia, Cantabria, Extremadura, Castilla La Mancha, Castellón y Huelva. La compañía plantea unas importantes exigencias a los centros que deseen incorporarse a su red de ATC. Entre ellas se incluyen la experiencia en cursos de AutoCAD, la consideración como puntos de referencia locales en cuanto a la incorporación y formación en tecnologías avanzadas, la disposicion de equipos adecuados y de al menos ocho licencias del programa citado y la disponibilidad de dos personas con formación en el mismo. Además, Autodesk busca centros independientes sin intereses en la comercialización de productos informáticos.
A cambio de su nombramiento como Centros de Formación Autorizados de Autodesk, las academias o escuelas reciben todo el soporte que necesiten de la compañía (formación, actualización y ampliación de licencias, acceso gratuito a la base de datos BBS de Autodesk y promoción por parte de la compañía). Se espera que a lo largo del presente año, la cobertura de centros especializados de Autoedesk alcance la mayoría de las provincias.

Arte español en CD-ROM

MICRONET

A R C O

La decimocuarta edición de la Feria Internacional de Arte Contemporáneo (Arco 95) fue el marco elegido por Micronet para presentar ArcoData España en CD-ROM, una base de datos sobre el arte español del siglo XX. Con esta iniciativa, promovida por la Asociación Amigos de Arco, se pretende ampliar el contenido de ArcoData ya que el nuevo soporte permite incorporar un mayor volumen de información a través de fotografías, fragmentos de vídeo e imágenes de los artistas y sus obras.
ArcoData puede ser consultada a través de Ibertex, el servicio telemático español, que permite a los usuarios acceder a la información contenida en las bases de datos adheridas a este sistema de Telefónica con una simple llamada de teléfono.
ArcoData España contiene informaciones de 2.510 artistas plásticos, 560 profesionales de arte, 763 instituciones, 411 exposiciones programáticas, 370 publicaciones periódicas, 420 premios, 250 grupos artísticos y 291 galerías de arte. Todos los datos pueden ser consultados desde cualquier punto de información cultural, así como desde la biblioteca del Centro de Arte Reina Sofía y los centros dependientes del Ministerio de Cultura.

Nuevos servidores

TANDEM

Tandem ha presentado una nueva generación de servidores capaces de triplicar el rendimiento de los modelos actuales. Basados en los microprocesadores MIPS R4400 a 200 MHz, los nuevos servidores Himalaya K2, K200, K2000 y K20000 están pensados para procesos masivamente paralelos, llegando a poder conectarse a 4.080 CPU (unidades centrales de proceso), en el caso del equipo más potente. Los servidores de la familia Himalaya disponen de capacidad de conexión ATM (modo de transferencia asíncrono), lo que hace posible que los datos de una red ATM puedan ser divididos en múltiples conexiones Ethernet para ser enviados a procesadores individuales. De la misma manera, los datos contenidos en un servidor Himalaya también se pueden transmitir a ordenadores de sobremesa. Tandem también ha puesto a punto dos subsistemas de disco de alta capacidad que posibilitan que un terabyte de datos (un billón de bits) ocupe menos de dos metros cuadrados.

Copiadoras ecológicas

GESTETNER

La gama de productos ecológicos de la firma Gestetner se ha ampliado con el lanzamiento de una nueva copiadora de gama alta, el modelo 255-6d, cuyas principales características son la utilización de la lógica difusa para la optimización del uso del tóner, una velocidad de trabajo que le permite imprimir 65 copias por minuto, la posibilidad de realizar copiados de originales en dos caras, la alimentación continua sin detener el proceso de copiado, una pantalla táctil para la configuración de las diversas funciones y una capacidad máxima de papel de 6.600 hojas.
El aspecto ecólogico de ete producto queda patente en el uso de un tambor OPC (Organic Photoconductor), cuyo contenido es biodegradable y en la posibilidad de emplear papel reciclado Gestetner, que ofrece unos resultados similares a los del papel normal en cuanto a calidad. Las emisiones de ozono y ruido están también muy por debajo de las exigencias de las más duras normativas medioambientales.
Esta copiadora está pensada para empresas con un alto volumen de trabajo, por lo que incopora algunas prestaciones como un sistema de ahorro de energía que enciende y apaga la máquina en función de la proximidad de los usuarios.



Líder en distribución

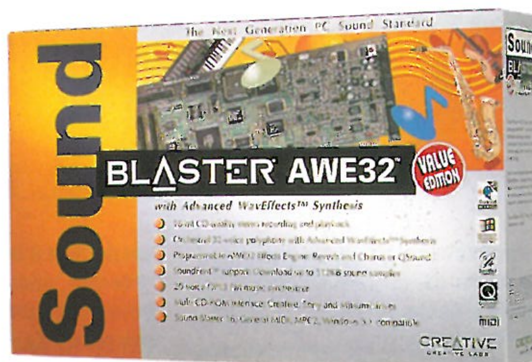
GTI

El ejercicio 1994 ha resultado especialmente bueno y lucrativo para la compañía distribuidora GTI, que ha alcanzado una facturación de unos 3.000 millones de pesetas, cifra que coloca a la empresa en el primer lugar de la distribución de software empaquetado, según los datos que maneja la propia empresa, con un 50% de la cifra total que se factura en España.

La cantidad indicada supone un incremento de la facturación de un 100%, ya que en 1993 GTI facturó 1.500 millones de pesetas. Las previsiones para el presente año, según Juan Pablo Rossi, fundador y director general de la compañía, son también muy optimistas, ya que esperan alcanzar un crecimiento de un 80 por ciento, lo que reforzaría el dominio de esta empresa española en su sector, alcanzado una cuota de mercado cercana al 60 por ciento de los productos que se distribuyen en nuestro país.

Entre las principales compañías representadas por GTI se encuentran IBM, Microsoft, Lotus, Borland, Adobe, Claris, Novell y Computer Associates entre otras, hasta llegar a un total de 50 fabricantes. Las razones que han pemitido a esta empresa alcanzar su actual nivel hay que buscarlas, según Juan Pablo Rossi, en las inversiones estratégicas en márketing y logística de los últimos años y en la eficacia y dedicación de su equipo humano.

Hay que destacar que el capital de esta empresa es totalmente español y que cuenta con sedes administrativas en Madrid y Barcelona.



Nuevo paquete SoundBlaster AWE32

CREATIVE LABS

Continuando con su política de ofrecer sus productos a los mejores precios y con el mayor valor añadido posible, Creative Labs acaba de poner a la venta su paquete Sound Blaster AWE32 Value Edition, una versión más barata y de prestaciones algo más reducidas que las incluidas en el producto que ya estaba establecido en el mercado español.

Así, el paquete estándar AWE32 de Creative Labs se destina al mercado de gama alta y la Value Edition se orienta hacia usuarios con sistemas de sonido de 16 bits que deseen acceder a las posibilidades de las tarjetas que emplean la tecnología Wave Table sin afrontar unos costes excesivos.

La tarjeta de sonido de la casa Sound Blaster está construida alrededor del chip EMU8000 de E-mu Systems y entre sus principales características están el control independiente de efectos avanzados de sonido para cada una de las 32 voces que puede reproducir y la posibilidad de utilizar las librerías de sonidos SoundFont, inlcuidas en el propio programa.

La tarjeta, en la Value Edition, se suministra con el software de edición de sonidos Vienna SF Editor.

Datos en cinta

IOMEGA

Ya está a disposición de los usuarios que tengan necesidad de almacener una gran capacidad de datos la nueva unidad de backup en cinta de Iomega, capaz de almacenar 680 Mb de información por medio de una conexión al puerto paralelo. La unidad Tape700 Parallel Port es capaz de alcanzar unas velocidades de transferencia de hasta 9,5 *megas* por minuto gracias a la optimización de las comunicaciones con el ordenador personal conseguida por el software de copia que se suministra con el dispositivo y a las posibilidades de las nuevas cabezas magnetoresistivas de película fina que se emplean.

El programa de copia de seguridad ofrece prestaciones como las copias diferenciales, parciales y completas, los backup programados atendidos y automáticos, la posibilidad de seleccionar directorios completos y archivos específicos, la utilización de volúmenes múltiples si se supera la capacidad de las cintas o la compresión de los datos en un factor 2/1, entre otras.

El nuevo periférico desarrollado por Iomega cuesta poco más de 60.000 pesetas, mientras que cada cinta se puede adquirir por unas 4.000 pesetas.





Newton gana potencia

APPLE

Una mayor claridad de pantalla, un diseño optimizado, 2 Mb de memoria RAM y el respaldo de numerosas aplicaciones procedentes de terceros, son los argumentos de venta del nuevo producto de Apple, el Newton MessagePad 120. En el diseño de este nuevo dispositivo han tenido una importancia fundamental las sugerencias que los usuarios han hecho llegar a la compañía y se aumentan de forma notable las prestaciones de su antecesor, el MessagePad 110.

Este asistente digital está pensado para ser tanto una plataforma de soluciones a medida como una herramienta de trabajo multipropósito para profesionales con grandes necesidades de desplazamiento. Puede recibir radiomensajes y correo electrónico e intercambiar información con otros Newton por medio de su sistema de comunicación por infrarrojos, puede sincronizar su información con la del ordenador del usuario, puede enviar y recibir fax, conectar con servicios on line, organizar las actividades personales y profesionales, mantener una lista de tareas pendientes y, en general, realizar todas las posibles funciones de una agenda personal convencional de forma mucho más rentable y práctica.

Su sistema de escritura por medio de lápiz óptico permite configurar al equipo como sistema de almacenamiento de información personalizado a gusto del usuario. También es posible incorporar cualquiera de las muchas aplicaciones que tanto StarCore (compañía dependiente de Apple centrada en el desarrollo de software para Newton) como un creciente número de empresas independientes han puesto a la venta o están desarrollando para esta agenda de bolsillo, que se presenta como la herramienta del futuro.



Mejores gráficos

miroCOMPUTER

En la próxima edición de CeBIT, la principal feria informática europea, miroComputer presentará una nueva gama de tarjetas de vídeo destinadas a cubrir todas las necesidades de los usuarios, desde las soluciones de bajo presupuesto para uso doméstico hasta los dispositivos de altas prestaciones para usuarios profesionales. Entre las novedades que se incluirán en las tarjetas están el soporte del interfaz DDC que permite la comunicación directa entre el adaptador y el monitor y los controladores software especialmente diseñados para su utilización con OS/2 Warp. Las digitalizadoras de vídeo ofrecerán funciones especiales para la optimización de la reproducción de películas, incluyendo el soporte MPEG a pantalla completa.

Sierra encuentra distribuidor

COKTEL EDUCATIVE

Desde principios de este año, la compañía encargada de la distribución de los productos de la compañía Sierra en España es Coktel Educative. Después de la fusión a nivel mundial de las firmas Sierra y Coktel Vision, la nueva estrategia de distribución del grupo implica un cambio del canal en nuestro país. Si hasta el 31 de diciembre era la empresa Erbe la que se encargaba de la distribución de los programas, a partir de esa fecha la labor queda encomendada a la filial española Coktel Educative Multimedia, quien también será responsable de la localización de los paquetes.

Esta empresa, participada por Coktel Vision y la compañía española System 4, distribuye toda la gama de juegos y aplicaciones de las marcas Sierra, Dynamix y Bright Star Technology. Entre los títulos del catálogo de la compañía están las sagas Larry, King Quest, Space Quest y Police Quest, y programas como Outpost, Freddy Pharkas o Earth Siege. Para los próximos meses está preparada una cadena de lanzamientos entre los que destacan Gabriel Night 2, Police Quest 4, Battle Drome, Outpost 2, Aces of the Deep, The Last Dinasty o Alien Legacy, muchos de ellos traducidos al castellano. Roland Osklan, presidente de Sierra para Europa, desveló a SUPER PC, el interés de la compañía por introducirse en el emergente mercado de los juegos por módem y por redes. En este sentido, Sierra ha llegado a un acuerdo con AT&T para crear una red telefónica dedicada en exclusiva a los juegos.



Roland Osklan (izquierda) y Mario Martínez, responsables de Sierra Europe y System 4.

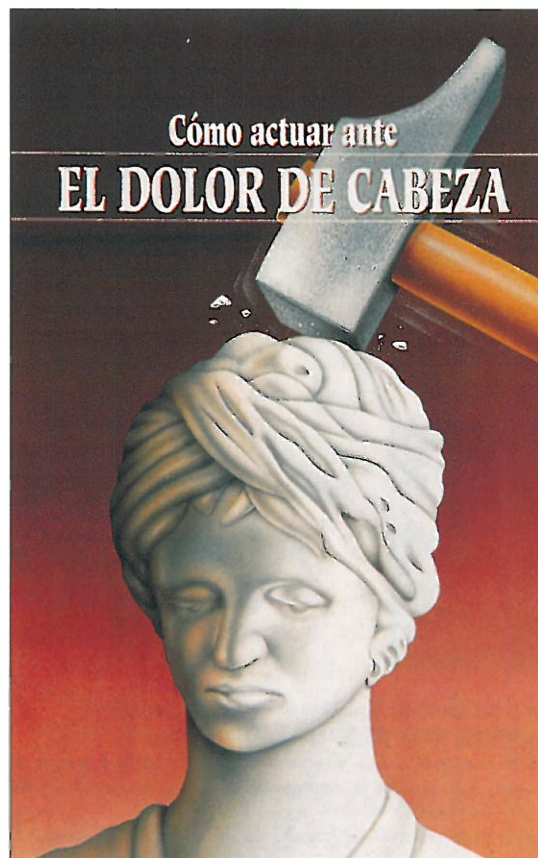


Guía para combatir los dolores de cabeza

TU SALUD

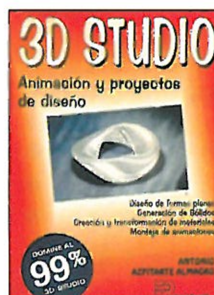
La revista TU SALUD acaba de editar la guía *Cómo actuar ante el dolor de cabeza*, una obra práctica que enseña al lector a conocer esta enfermedad, saber por qué se produce y cómo afrontarla. La guía explica también los distintos tipos de dolor de cabeza y el modo de identificarlos para acabar con ellos lo más rápidamente posible. El libro, realizado con el asesoramiento de prestigiosos neurólogos, describe con detalle y claridad los principales tipos de dolores de cabeza (cefaleas), entre los que destaca la migraña o jaqueca, que afecta mayoritariamente a las mujeres y suele aparecer en la juventud. La guía aclara cuándo hay que acudir al doctor para tratar un dolor de cabeza y define, además, los distintos tratamientos que se han de aplicar para curarlo.

***Cómo actuar ante el dolor de cabeza* se distribuye gratis con el número de marzo de la revista TU SALUD. Cuenta con cerca de cien páginas e incluye cuadros, gráficos e ilustraciones que ayudan a comprender mejor su contenido.**



3D STUDIO. ANIMACION Y PROYECTOS DE DISEÑO

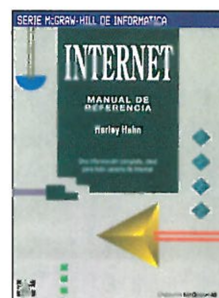
Pese a ser uno de los programas más populares de modelado de sólidos con acabado fotorrealista, 3D Studio no cuenta con una amplia bibliografía. Este volumen se centra en la animación y en los proyectos, con especial atención a los capítulos del desarrollo de los diseños, la asignación y edición de materiales y el montaje de recorridos. Muy explicativo y con comentarios paso a paso sobre todos los procesos, este libro será de gran ayuda para los usuarios.



AUTOR: Antonio Azpitarte Almagro
EDITORIAL: Paraningo
PAGINAS: 447

INTERNET. MANUAL DE REFERENCIA

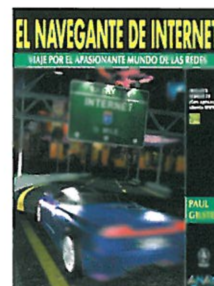
A través de esta guía, el lector podrá sumergirse en el apasionante mundo de información que ofrece la red Internet, conociendo todos los aspectos de esta potente herramienta de comunicación, desde el nacimiento de la red hasta las más recientes novedades. Los principiantes aprenderán a sacar el mayor partido a su conexión, mientras que los expertos contarán con un manual de referencia y aprovechar al máximo las direcciones y catálogos que se incluyen.



AUTOR: Harley Hahn
EDITORIAL: McGraw-Hill
PAGINAS: 692

EL NAVEGANTE DE INTERNET

La extraordinaria libertad de expresión y de acceso a la información que permite la red Internet es el pilar fundamental sobre el que se asienta esta obra. Problemas como la dificultad para encontrar datos o la navegación a través de las comunidades virtuales que se dan cita en la red encuentran respuesta en este trabajo que describe de forma exhaustiva la dinámica, el crecimiento diario y la capacidad metamórfica son las características inherentes a Internet.



AUTOR: Paul Gilster
EDITORIAL: Anaya Multimedia
PAGINAS: 650

LIBROS

RISE OF THE TRIAD
DARK WAR

MICROMANIA: "El programa que hará caer a DOOM"
PC MANIA: " RISE OF THE TRIAD será uno de los juegos más espectaculares de este año"
OK PC: " Un nuevo mito 3D"
PC MAGAZINE: " ... absolutamente revolucionario"

REQUIERE: 386DX-33 o superior, 4Mb RAM (8 Mb recomendados)
20 Mb de espacio en disco duro

COMO MIEMBRO DEL GRUPO DE ÉLITE HUNT DE LAS NACIONES UNIDAS DEBERÁS DEVASTAR Y DESTRUIR... PARA ASEGURAR LA PAZ EN LA TIERRA

- Hasta 32 enormes niveles + 40 zonas de combate.
- Generador aleatorio de niveles
- Las más impresionantes armas jamás vistas.
- Gráficos digitalizados.
- Posibilidad de mirar arriba y abajo.
- Hasta 11 jugadores por red/modem
- Niebla, relampagos, distintos niveles de luz.
- Explosiones digitalizadas



¿Podrás salvar la Galaxia?

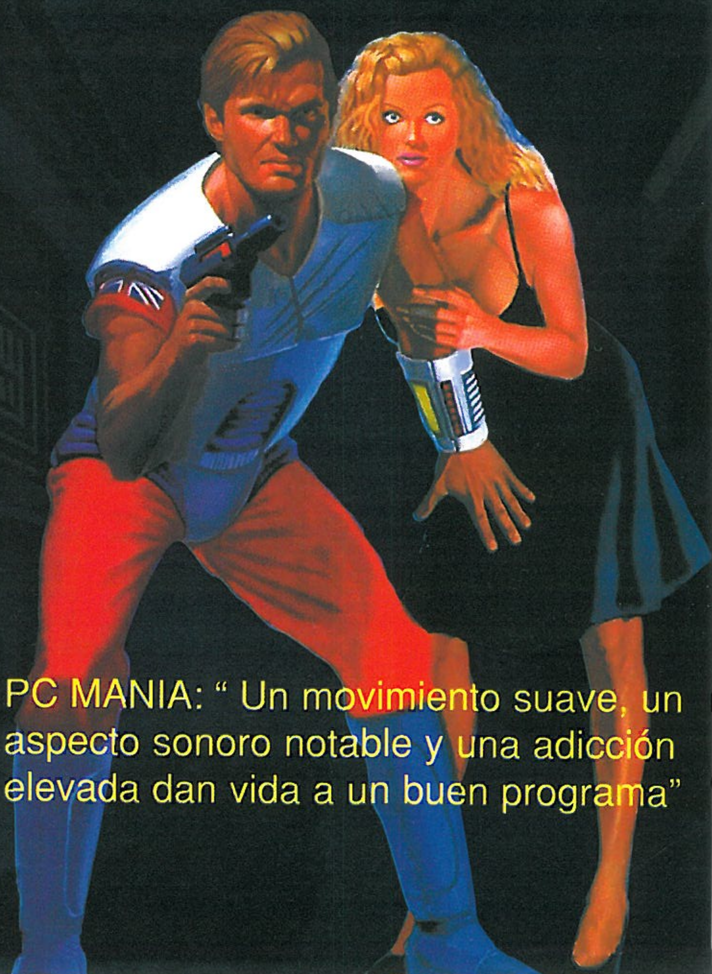
¡La continuación de Blake Stone!

Sobrevive a través de sus más de 20 niveles.

39 tipos de guardias alienígas, mutantes y jefes. 6 tipos de armas.

Increíbles gráficos 3D en 256 colores V.G.A., efectos de sonido y música





PC MANIA: " Un movimiento suave, un aspecto sonoro notable y una adicción elevada dan vida a un buen programa"



DISPONIBLES EN TU TIENDA HABITUAL



DEJE DE ESTAR PENDIENTE DE UN HILO

La telefonía móvil, que comenzó siendo un servicio para minorías, símbolo de 'brokers' y grandes ejecutivos, se ha transformado en un estándar de las comunicaciones inalámbricas. El incesante aumento del número de usuarios como consecuencia de la caída del precio de los aparatos y de las cuotas de conexión, así como las posibilidades que ofrece, están convirtiendo este servicio en una prestación tan necesaria como la telefonía básica.

No son pocos los que piensan que la telefonía móvil es un servicio relativamente reciente. Sin embargo comenzó a utilizarse ya en los años 20 para establecer comunicaciones con los vehículos policiales urbanos. Años después, en 1946 la compañía estadounidense Bell conectaba por primera vez la red móvil y la convencional en un radio estimado entre 30 y 60 kilómetros. Pero el servicio tal y como lo conocemos hoy en día se inauguró en Chicago en 1978, donde precisamente también se acuñó el término celular. En nuestro país el primer sistema data de 1972, pero no fue hasta diez años después cuando Telefónica comenzó a dar servicio, como monopolio por supuesto, de telefonía móvil en nuestro país, un sistema que ya gozaba de grandes prestaciones en Estados Unidos. Desde entonces hasta nuestros días la evolución tanto técnica como de mercado ha experimentado uno de los mayores crecimientos de todo el sector de las comunicaciones.

La escandalosa caída de los precios de los terminales tras la liberación del corsé del monopolio y unos contratos de abono más baratos y adaptados a las demandas reales del usuario han conseguido que el servicio de telefonía móvil deje de ser un lujo caprichoso para convertirse en un estándar cada día más extendido en nuestro país. Basta decir que los 11.000 abonados que utilizaban el servicio en 1988 se habían convertido en 420.000 en el mes de enero del presente año. Al principio, la incipiente infraestructura que soportaba la telefonía móvil trabajaba con un ancho de banda de 450 MHz, por lo que tanto su cobertura como la calidad de la misma era, además de cara, bastante precaria. Esta situación propició una rápida saturación del espectro de radiofrecuencia. Pero no fue hasta 1990 cuando entró en servicio la banda de 900 MHz como un adelanto ante el crecimiento que iba a experimentar el servicio.

LAS CIFRAS

El mes de diciembre de 1994 ha sido una fecha histórica para todos los fabricantes de telefonía móvil que comercializan sus productos en nuestro país. 1392 personas se dieron de alta en un sólo día como nuevos usuarios del servicio, consiguiendo un récord sin precedentes en la media mensual de altas, con más de mil diarias.

Las principales causas de este incremento hay que buscarlas, básicamente, en la agresividad comercial de las principales marcas, con la consiguiente caída de precios, la mejora en las prestaciones de los productos, así como el nuevo diseño de los terminales.

De esta manera, los modelos arcaicos de casi cuatro







OTOROLA, CON UN 46% DEL MERCADO, Y NOKIA, CON UN 25%, SON LAS COMPAÑÍAS LÍDERES EN NUESTRO PAÍS, AUNQUE OTRAS EMPRESAS MENOS POTENTES PUGNAN POR COMERSE PARTE DE ESTA APETITOSA TARTA

kilos ya han pasado al baúl de los recuerdos, dejando paso a modelos de apenas 180 gramos de peso. Además, la proliferación y continua mejora de las estaciones base ha facilitado las comunicaciones por medio de las ondas radioeléctricas. Es decir, se ha mejorado la famosa cobertura.

LOS FABRICANTES

Las últimas cifras oficiales de Telefónica, correspondientes al mes de diciembre, revelan una desmesurada fluctuación de porcentajes en la tarta de ventas entre las distintas marcas (con permiso de Motorola y Nokia, líderes indiscutibles del mercado), lo que demuestra una equiparación cualitativa y cuantitativa de la oferta entre las distintas compañías.

Si observamos las cifras, Motorola, el gigante norteamericano de la telefonía móvil, barre en el mercado español, con una participación cercana al 46% del total. Esta cifra, añadida al 25% de la finlandesa Nokia, suma un total del 71% del porcentaje del mercado español. Sin embargo, pese a seguir en la primera posición en ventas, Motorola ha caído en 5 puntos su cuota desde octubre.

Otras cinco marcas destacadas luchan por recortar márgenes a las dos líderes. Las japonesas Nec y Panasonic han lanzado al mercado productos, como la Serie J de Panasonic o el Nec P4, que están poniendo en peligro la hegemonía del líder americano. La compañía sueca Ericsson también ha lanzado el modelo EH 237 con el mismo objetivo.

Así, mientras Nec ha recuperado terreno desde junio en casi un punto, pasando del 14.35% de la cuota de mercado al casi 15.79%, otras marcas como Panasonic han sobrepasado la hasta ahora inalcanzable barrera del 2%, a costa de descensos en ventas de marcas como Sony o Mitsubishi, para quienes los modelos CM-E111 y MT-7, respectivamente, no han supuesto las ventas esperadas.

Otras marcas menos representativas pero que también pelean por su supervivencia



ANTE TODO, SEGURIDAD

Para evitar la existencia de piratas en líneas de telefonía móvil, es decir, aquellos que llaman y usted paga, han sido varias las compañías que han invertido en seguridad y protección, tanto de la confidencialidad de los datos como del propio servicio prestado a los abonados. Una de esas compañías es Microelectrónica, que ha desarrollado una tarjeta informática de identificación que ha dado a conocer con el nombre de SIM. La función de este dispositivo, de un tamaño similar al de una tarjeta bancaria, es comprobar si la llamada que se está efectuado se realiza realmente desde el terminal del abonado. Los teléfonos celulares que disponen de esta prestación incluyen un tarjetero especial y en cuestión de 625 milisegundos realizan todo el proceso de identificación. Se trata de un verdadero escudo informático contra los amigos de las líneas ajenas.





son, entre otras, Telyco, con su modelo P-7, la coreana Samsung, con el SP-R912, o Bang & Olufsen con sus siempre espectaculares modelos. Todas ellas, aunque con ventas más marginales, se llevan un pellizco del mercado actual y seguro que, a corto plazo, contraatacarán con modelos más competitivos, igualando más, si cabe, el actual ránking que obstenta Telefónica.

LOS CLIENTES MAYORITARIOS

Según los datos de Telefónica, quienes más utilizan la telefonía móvil en España siguen siendo las empresas, que copan el 45% de las líneas demandadas, aunque se ha notado un incremento en ventas para los profesionales liberales, quienes suman el 36% del total de las terminales vendidas hasta la fecha. Este último segmento ha sido el que ha copado las compras durante el último año. Desde 1993, los profesionales liberales han hecho crecer espectacularmente las ventas de teléfonos móviles, alcanzando la cifra del 36% de todas las unidades vendidas a finales de 1994. Este incremento ha provocado, automáticamente, la caída de ventas de teléfonos móviles a las empresas, que ahora sólo representa el 45% del total. El resto de las unidades que se han vendido en nuestro país, es decir, el 19% restante, corresponde a contratos particulares, el verdadero objetivo de las marcas en la actualidad.





La guerra no ha hecho más que comenzar. Las marcas fabricantes de teléfonos móviles van a avasallarnos con productos modernos, tecnológicamente bien desarrollados y, sobre todo, a unos precios tremendamente ajustados.

PRECIOS BAJOS, MAS VENTAS

Varias marcas instaladas cómodamente en el mercado español ya han conseguido rebajar la barrera psicológica de las 50.000 pesetas. Destaca sobre todas ellas el caso de Motorola con el modelo más barato del mercado, el Personal Phone, que ya se vende por debajo de las 40.000 pesetas. Otros aparatos, como el moderno Serie J de Panasonic, no sobrepasan las 60.000 pesetas. Si a esto añadimos la próxima llegada del nuevo sistema GSM, que nos permitirá conectar desde cualquier punto de Europa, podemos estar cerca de una auténtica revolución móvil y no nos deberá extrañar ver estos aparatos en cualquier rincón de nuestra geografía. Algunos, especialmente los empresarios, ya se están frotando las manos.

AQUI SI QUE HAY COMPETENCIA

Aunque en un principio fueron cinco grupos los aspirantes a la licencia para la explotación de una segunda concesión de telefonía móvil durante cinco años (SRM, Cometa, Airtel, Reditel y Sistelcom), la alianza de los tres últimos propició la consecución de la licencia. De

HASTA EN EL FIN DEL MUNDO

Recientemente, el presidente de la Xunta de Galicia inauguraba el nuevo servicio telefónico TRAC (Telefonía Rural por Acceso Celular) con una llamada telefónica al último lugar de la geografía gallega, una palloza de la aldea de Piornedo de Ancares. Esta nueva prestación posibilita el acceso a la línea telefónica básica a través de la tecnología de los servicios móviles sin incremento en los costes. De esta forma se evita el tendido de hilos hasta zonas de difícil acceso, con el consiguiente ahorro de tiempo y costos. El sistema está basado en una antena conectada a un adaptador celular que convierte la señal para que pueda ser utilizada por cualquier terminal normal. El proceso para la instalación del TRAC se inició hace dos años y suprimió la cuota de extrarradio, lo que convirtió a Galicia en una zona urbana total a efectos telefónicos. Hasta ese momento, la instalación de una línea costaba un mínimo de 300.000 pesetas, cifra que, en algunos casos, superaba el millón de pesetas; aún así, esas cantidades no cubrían más del 10% del coste real del tendido. En la actualidad, poner un teléfono en el rincón más inaccesible de Galicia cuesta lo mismo que en el centro de cualquier ciudad. Para que se produzca esta realidad se ha instalado una red de 101 estaciones de radio y una central telefónica inteligente en La Coruña.





RAY TRACING
REALIDAD VIRTUAL
MORPHING
SIMULACION
RENDERING
IMAGEN 3D
MULTIMEDIA
NANOTECNOLOGIA
INFOGRAFIA
FRACTING

...CONQUISTA LA ULTIMA FRONTERA

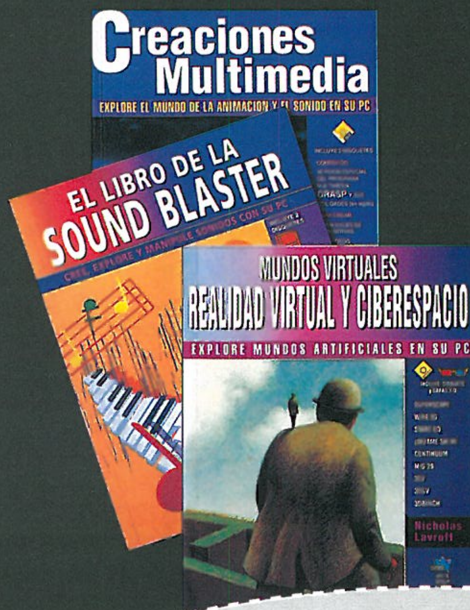
Conquista las últimas tecnologías del mundo de la informática con la colección Ultima Frontera de Anaya Multimedia. Es lo último. Lo más interesante. Lo más espectacular. Las nuevas tendencias ahora a tu alcance en una colección única, sin precedentes en el mundo editorial. Multimedia, realidad virtual, sonido, manipulación de imagen, cine y video por ordenador, vida artificial, nanotecnología... son algunos de los temas tratados en esta apasionante colección. Además, todos los libros vienen acompañados de software, demostraciones, bibliotecas de imágenes o sonidos, etc., en disquete o CD-ROM, y gafas 3D según el tema. Para que practiques las últimas tecnologías de la informática persona







¡Venga! Da un paso hacia el futuro. Embárcate en una gran aventura. ¡Conquista la Ultima Frontera!



COLECCION
ULTIMA FRONTERA

ANAYA MULTIMEDIA

Si quieres recibir más información sobre esta colección o solicitar el catálogo de nuestra editorial, llama al (91) 320 90 52, o envía este cupón al ***Apdo. de correos 14.632, 28080 Madrid,*** *o por Fax al (91) 320 44 19.*

☐ *Les ruego me envíen el catálogo de su editorial*

☐ *Les ruego me envíen más información sobre la colección ULTIMA FRONTERA*

Nombre: .... Profesión: ....

Dirección: .... Teléfono: ....

C.P.: .... Localidad: .... Provincia: ....

Firma: .... *Fecha:* .... SP

Al rellenar mis datos, expreso mi autorización para que éstos sean tratados informáticamente e introducidos en la base de datos de "Amigos de Anaya Multimedia".



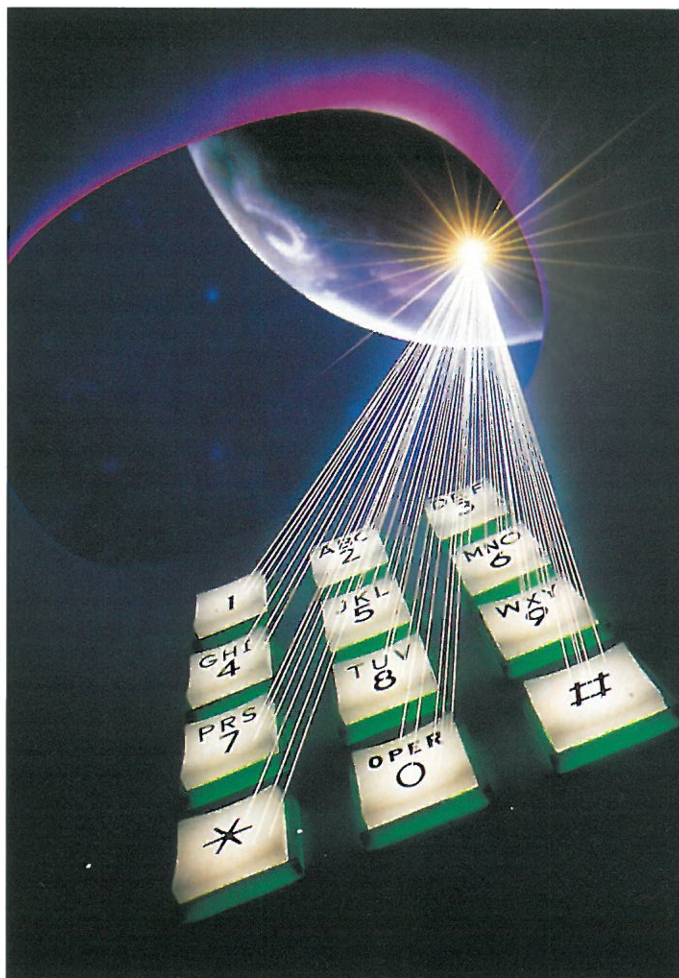


EL CONSORCIO FORMADO POR LAS EMPRESAS AIRTEL, REDITEL Y SISTELCOM SE HA HECHO CON LA SEGUNDA CONCESION DE TELEFONIA MOVIL EN ESPAÑA; LA PRIMERA LICENCIA ES DE TELEFONICA

esta forma, el suculento negocio del servicio TMA cuenta con dos grupos que aspiran a repartirse el negocio: Telefónica Móviles por un lado y Airtel/Reditel/Sistelcom por otro. Este grupo está compuesto por la operadora norteamericana Airtouch, la británica BT y los bancos de Santander y Central Hispano, además de las compañías eléctricas Unión Fenosa y Fecsa, y nada menos que cinco cajas de ahorro.

Pero no sólo estas empresas se van a beneficiar del prometedor negocio. Cuando comience la guerra realmente, que amenaza con ser bastante dura, la bajada de los precios de los servicios y el alza de las prestaciones favorecerán a los usuarios. El gigante norteamericano AirTouch, que cuenta con un 15,78% de capital en Airtel figura a la cabeza del ránking mundial en números de abonados a los servicios de telefonía móvil.

El grupo que se ha hecho con la segunda licencia para operar en nuestro país dispone de una cobertura similar a la de Telefónica Móviles y mantiene conversaciones muy avanzadas con varias firmas que avalaron su oferta, entre las que se encuentran Siemens, Alcatel y Ericsson, transnacionales que cuentan con infraestructura y experiencia más que suficiente para soportar el servicio.





CONTRATOS A MEDIDA

Telefónica Móviles ofrece tres tipos de contratos para adaptarse a las necesidades de los diferentes usuarios de telefonía móvil. En cualquiera de ellos el servicio se factura de acuerdo con las tarifas de Telefónica, que dependen de la hora y del día de la semana en que se efectúe la llamada. En cualquiera de las tres modalidades, el precio de la conexión es de 10.000 pesetas y el del establecimiento de cada llamada de 20 pesetas.

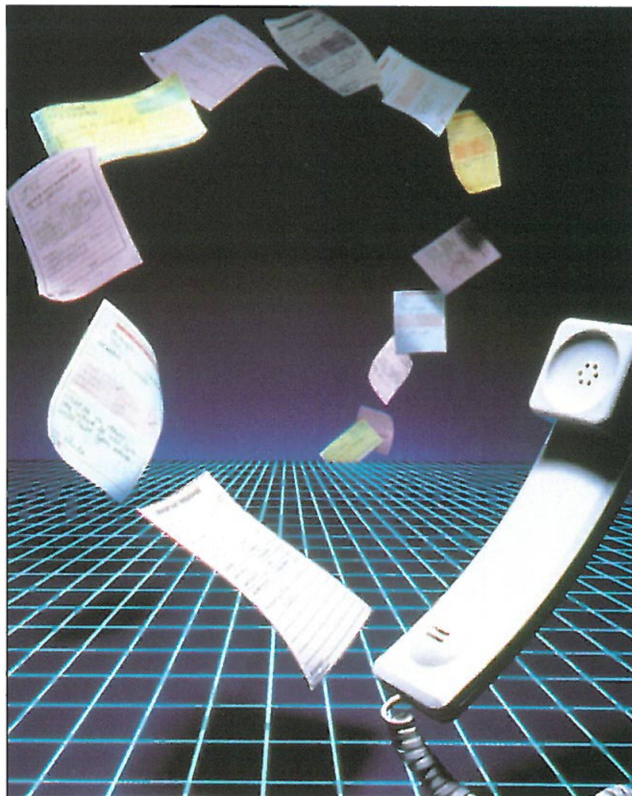
- El contrato denominado General tiene una cuota mensual obligatoria de 4.500 pesetas. El precio de cada minuto de conexión es de 51 pesetas en tarifa normal, 34 pesetas en reducida y 20 en superreducida. El primer precio se aplica de lunes a viernes entre las 7 y las 14 horas y entre las 16 y las 21. La tarifa reducida funciona de lunes a viernes entre las 14 y las 16 horas y entre las 21 y las 24 horas. Por último, la tarifa superreducida afecta a las llamadas efectuadas los domingos y días festivos con carácter nacional, los sábados a partir de las 14 horas y los días laborables entre las 12 de la noche y las 7 de la mañana.
- Una segunda clase de contrato es el denominado Personal, que establece 85, 30 y 12 pesetas por minuto para cada una de las tarifas. La primera se aplica de lunes a viernes entre las 7 y las 14 horas y entre las 16 y las 20 horas. Esos mismos días entra en funcionamiento la tarifa reducida entre las 14 y las 16 horas y en la franja comprendida entre las 20 y las 22 horas. Por su parte, la facturación superreducida entra en vigor los días laborables entre las 22 y las 7 horas y los sábados, domingos y festivos, siempre que éstos sean carácter nacional.
- Existe un contrato denominado Negocio que establece precios de 15.000 pesetas de cuota mensual y 12.000 pesetas por cada línea adicional. La tarifación es de 51, 34 y 20 pesetas respectivamente por cada minuto de llamada.

Con estos tres modelos de contrato, el usuario puede optar por la modalidad que más se adapte a sus necesidades. Telefónica Móviles ofrece a todos sus clientes una serie de servicios con carácter gratuito, tales como el cambio de modalidad de contrato o del mismo a otro nú-

FACTURAS DETALLADAS

Ante los insistentes requerimientos por parte de los usuarios de los servicios españoles de telefonía móvil por conocer al detalle las llamadas efectuadas, el servicio MoviLine comenzó a emitir desde el pasado mes de noviembre, los listados de las comunicaciones realizadas desde cada terminal. Esta factura detallada sólo la obtendrán los abonados que tengan un contrato de tipo Personal para la utilización del servicio.

La factura se estructura en bloques. El primero de ellos, situado en la parte superior de la factura, recoge los datos del cliente, la fecha de emisión de la factura, información postal y domiciliación bancaria. Además facilita el número telefónico gratuito de atención al cliente: 900 100 908. Un segundo bloque ubicado en el centro del recibo recoge el detalle de los conceptos, cuotas de abono, consumo de llamadas y, en su caso, precio de la cuota de conexión al servicio. En lo referente al consumo también se indica el número de llamadas nacionales, internacionales y los pasos de comunicaciones especiales que ha consumido el usuario. Por último, un tercer bloque recoge la relación de las llamadas facturadas, fechadas y junto al número de teléfono llamado, la hora y el tiempo de duración en minutos o en pasos, de las mismas. No hay quien escape.





mero de abonado, facturación mensual detallada, conferencia a tres, desvío de llamadas y buzón de voz. También ha establecido una línea de servicio al cliente accesible a través del 900 100 908.

LA COBERTURA

Según las normas internacionales, las zonas donde las frecuencias radioeléctricas permiten establecer una comunicación bidireccional en el 90% de los casos y durante el 90% de tiempo, se dice que están dentro de cobertura. Las condiciones meteorológicas, orográficas y el estado de la fuente de alimentación de los terminales, sobre todo de los portátiles incide de lleno en la calidad de la cobertura. El término celular se deriva de las zonas cubiertas por una estación base, denominadas células, que viene a dar servicio a entre 30 y 50 kilómetros a la redonda. La estaciones base están unidas entre sí por enlaces móviles cuya misión es la comunicación entre usuarios que se encuentren bajo la cobertura de suficientes estaciones base. Teniendo en cuenta ese concepto se puede configurar un mapa donde se observan las diferentes zonas de servicio. Pero estas cartas serán diferentes según el terminal utilizado. En la actualidad se están comercializando tres tipos de equipos diferentes, los portátiles, los móviles y los portables.

- Los equipos portátiles, que pertenecen a la última generación tecnológica, sacrifican una menor ganancia de antena y potencia (0,6 watios de potencia de emisión) y por lo tanto de cobertura a cambio de su reducido tamaño y peso, unos 180 gramos los más diminutos, como el liliputiense KM-111 de Sony, que con unas dimensiones similares a las de un paquete de cigarrillos. Posee una autonomía de hasta 120 horas de conversación y 30 en estado de espera. Existen en el mercado kit diseñados especialmente para adaptar estos equipos a los automóviles y que incluyen antena de gran ganancia y amplificador de potencia.
- Los terminales móviles (2 watios) están pensados para ser instalados en automóviles. Su antena es exterior para compensar los altibajos de señal a causa del movimiento y de la pantalla que crea el propio vehículo en sí y su autonomía sólo se agota cuando lo haga la batería del coche o la auxiliar, de gran capacidad.
- Los teléfonos portables son los más potentes y seguros, pero también los más pesados y grandes.

Los mapas de cobertura de estos dos últimos son similares, mientras que las manchas de la carta correspondiente a los primeros es bastante más reducida. No hay que olvidar que los mapas de cobertura están referidos siempre a zonas abiertas. En el interior de edificios y subterráneos las circunstancias varían mucho. Los aparatos que crean campos magnéticos también modifican sensiblemente el espectro de la radiofrecuencia, por lo que si el terminal se encuentra cerca de tubos fluorescentes, motores o generadores eléctricos, por ejemplo, que emiten señales parasitarias y por tanto dificultan o impiden las comunicaciones vía radio.

En la actualidad, el mapa de cobertura que ha diseñado MoviLine refleja que se encuentra dentro del servicio el 95% de



MOVILINE, LA COMPAÑIA FILIAL DE TELEFONICA, ESTIMA QUE MAS DE UN 95 POR CIENTO DE LA POBLACION SE ENCUENTRA DENTRO DEL SISTEMA DE COBERTURA DE TELEFONIA MOVIL ESPAÑOLA







la población española, gracias a las 150 nuevas estaciones base que han sido instaladas estratégicamente el pasado año. El plan previsto para este año prevé la entrada en servicio de más de medio centenar de nuevas estaciones base para que mejore la calidad de aquellas zonas sombreadas y de aquellas que carecen hasta el momento de señal.

LOS BUZONES DE VOZ

El abonado se encuentra fuera de cobertura o con su terminal apagado es la frustrante frase con la que finalizan algunas veces las reiteradas señales de llamada cuando se intenta comunicar con un equipo móvil. Para evitar estas situaciones, Telefónica Móviles, empresa filial de Telefónica de España, ha ideado unos *buzones de voz* que pueden ser utilizados por cualquiera de sus usuarios sin que para ello tenga que solicitarlo o firmar algún tipo de contrato.

La base del funcionamiento de estos buzones es un almacén informatizado de sonidos que se activa automáticamente cuando es imposible comunicar con un





LOBAL SYSTEM FOR MOBILE ES UN SISTEMA DE TELEFONIA MOVIL QUE INTERCOMUNICARA A TODAS LAS OPERADORAS EUROPEAS EN UNA RED ACCESIBLE DESDE CUALQUIER PUNTO DEL VIEJO CONTINENTE

determinado abonado de TMA, ya sea por estar su terminal apagado, por estar fuera de cobertura o porque su propietario está demasiado ocupado para contestar. En estos casos, las llamadas que se efectúan son desviadas a un buzón de voz para que puedan ser recuperadas posteriormente cuando le convenga al abonado de MoviLine. El terminal avisa si existen mensajes almacenados, a los que se puede acceder con la siguiente marcación en la botonera del terminal: *68 y la tecla de envío, generalmente identificada con un icono que representa un auricular telefónico estándar.

Como cada buzón es personal, cada abonado puede registrar una clave numérica secreta. Los buzones también ofrecen la posibilidad de grabar un mensaje de salida por el usuario como si fuera un contestador automático convencional.

El servicio del buzón automático que ofrece MoviLine es universal y puede ser utilizado por cualquier usuario de TMA. Sus funciones se programan de la siguiente forma. Con la marcación *66 y botón de envío se activará el servicio y se grabarán todos los mensajes comunicados en caso de no entrar en servicio el terminal. Cuando el usuario quiera recuperar los comunicados, incluso antes de que le sea notificada su existencia, deberá marcar *68 y envío. El buzón se desactiva mediante la marcación #66 y la tecla de envío. Esta función elimina también el mensaje identificativo de salida.

Existen otra serie de funciones que exigen la marcación del código numérico secreto. Este número será por defecto 1234 y puede ser cambiado por el usuario. El procedimiento comienza por marcar el número propio y pulsar la tecla de envío. De esta forma se entra en el buzón de voz, igual que si fuéramos a depositar un mensaje. Al oír la locución que nos invita a ello, pulsaremos * para interrumpirla, lo que dará paso a otra grabación que nos pedirá la clave. Este el momento de introducirla. 1234 será, por defecto, nuestra clave para la primera vez. A partir de ese momento se accede al Modo Comando, cuyo menú escucharemos. Así, por ejemplo, al marcar 6 el buzón de voz le proporcionará una nueva clave secreta de acceso. 7 le permite personalizar el mensaje de salida, escucharlo o grabarlo. Otras funciones avanzadas a las que se accede mediante nuestro código son copiar un mensaje desde un buzón a otro o incluso una lista de distribución, programar la incorporación a un determinado buzón en una fecha y una hora determinadas, conocer el momento preciso en el que se depositaron los comunicados e incorporar mensajes prioritarios o urgentes, entre otros.

COMPATIBLE Y EUROPEO

Global System for Mobile, más conocido como GSM es el sistema digital de telefonía móvil que intercomunicará a todas las operadoras de Europa en una úni-





CONTACTOS

☎ **Alcatel**
(91) 355 18 06

☎ **Ericson**
(91) 339 23 65

☎ **Indelec**
(91) 729 10 45
(93) 415 11 25
(94) 452 22 00

☎ **Mitsubishi**
(91) 677 56 53

☎ **Motorola**
(91) 634 03 84
(902) 10 00 77

☎ **NEC**
(91) 650 13 13

☎ **Nokia**
(91)650 38 48

☎ **Panasonic**
(91) 504 37 46
(93) 425 93 00

(96) 385 76 31
(954) 27 54 04

☎ **Pioneer**
(91) 549 60 80
(93) 729 09 66
(96) 372 64 12
(94) 443 66 04
(954) 27 67 10
(958) 52 03 82

☎ **Sony**
(91) 536 58 00
(93) 402 66 66
(94) 427 58 26
(95) 427 47 08
(981) 29 94 83

☎ **Telyco**
(900) 124 124
(902) 124 124

☎ **Toshiba**
(91) 660 67 00

ca red que será accesible desde cualquier punto del Viejo Continente. Con este nuevo protocolo,que ha sido adoptado por otros países ajenos al ámbito europeo occidental como Australia, China, Indonesia, Sri Lanca o Vietnam, se podrá comunicar con cualquier abonado europeo desde un mismo terminal. Esto significa que ya no habrá que adqurir un terminal telefónico por cada país europeo, como sucedía hasta ahora, sino que cualquier aparato de telefonía móvil podrá ser utilizado en cualquiera de los países adheridos al protocolo GSM.

La tecnología digital en la que se basa el sistema GSM amplia aún más las prestaciones del servicio que se presta actualmente, porque aparte de impedir el acceso a los piratas de las ondas, puede soportar transmisiones de datos mediante ordenador con velocidades de hasta 9.600 bits por segundo y el acceso a la red IBERPAC x.25 y a la Red Digital de Servicios Integrados de Telefónica, además de establecer comunicaciones por fax a través de la línea utilizada por el mismo terminal móvil. Este sistema digital es el utilizado por la mayoría de los países de Europa Occidental, excepto en España, país cuya experiencia en telefonía móvil digital se remonta a 1982, breve experiencia comparada con otros países de nuestro mismo entorno.

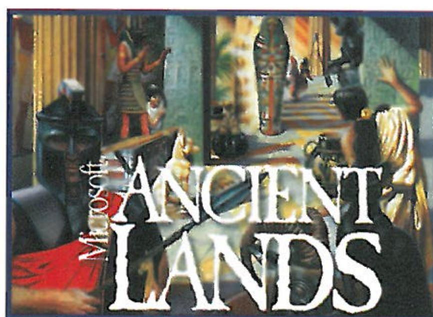
PRESENTACION DE MOVISTAR

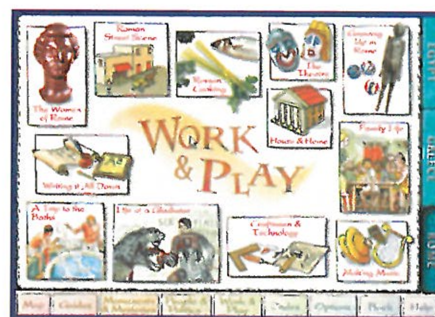
Telefónica Servicios Móviles ha creado la sociedad MoviStar, para gestionar el servicio GSM y dar servicio a un mercado que prevé cuatro millones de usuarios en el año 2000. Hasta el pasado mes, Telefónica Móviles había firmado acuerdos con 19 operadoras europeas y tiene previsto llevar a cabo convenios con otras nueve antes de inaugurar el servicio GSM. La división MoviStar también está negociando con CGS Mensatel, la empresa filial de Telefónica dedicada a la radiobúsqueda, para ofrecer al usuario de telefonía móvil la posibilidad de enviar y recibir mensajes alfanuméricos a través de su terminal a modo de los populares buscapersonas.

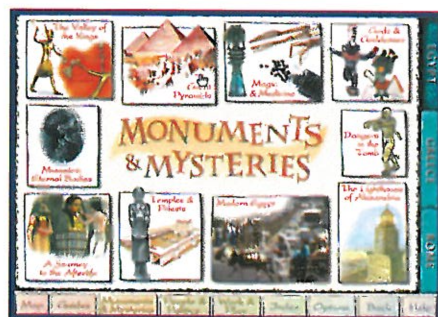
ALONSO DE VIANA-CARDENAS

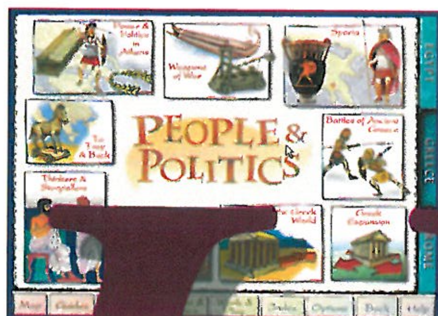
Un viaje a las fronteras del

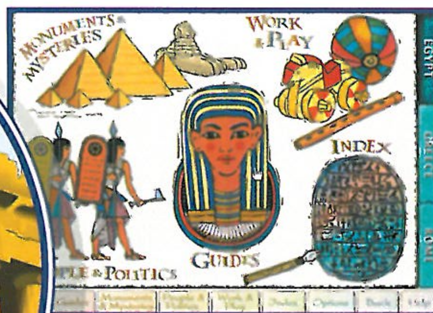
En lo más profundo de nuestro ser llevamos almacenadas todas las vivencias acaecidas y vividas por los abuelos de nuestros abuelos. No es de extrañar que nos emocionemos al revivir tan emocionantes épocas y magníficos momentos de la historia del viejo mundo. La cultura del Mare Nostrum regresa a nosotros con el soporte del CD-ROM y gracias a la producción de Ancient Lands.

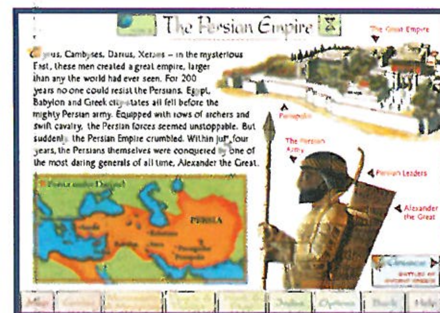


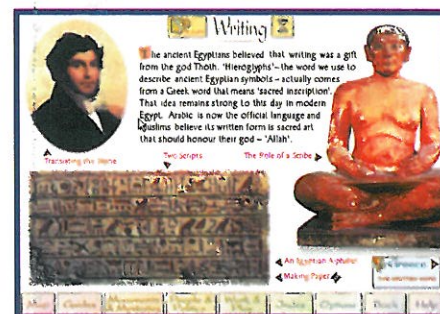












pasado

Esta enciclopedia multimedia de las antiguas culturas mediterráneas nos traslada a la vieja Grecia, a la antigua Roma o a los tiempos del lejano Egipto. Conviviremos con los habitantes de estas culturas, aprendiendo a fabricar el papiro, ladrillos de adobe, pintar templos o decorar vasijas. Conoceremos las artes de navegación, de combate o de guerra. Con los mapas conoceremos las vías romanas, el emplazamiento de los monumentos más importantes de la antigüedad e incluso la localización de la mítica Atlántida en una pequeña isla al norte de Creta. El programa se maneja con los botones del ratón. En todo momento aparecerán expresivos sonidos que ayudan a recrear los ambientes de la época. Todas las fichas de la enciclopedia contienen dibujos acompañados de textos y fotos afines al tema. Al abrir la mayoría de estas ventanas aparece un narrador que describe un resumen complementario al texto. En ocasiones aparecerán botones de animación que proyectarán clips de

filmes históricos como Cleopatra, Ben-Hur, o Barrabás. También se muestran fragmentos de documentales del National Geographic con filmaciones de restos arqueológicos o secuencias de la vida actual de los lugares de estos antiguos imperios. En total hay más de un millar de artículos ilustrados con fotos y dibujos acompañados por sonidos y narraciones.

En la parte inferior de la pantalla aparecerá una barra de botones que permitirá seleccionar los distintos apartados de la enciclopedia. Desde el botón de ayuda se puede seleccionar una película de introducción que enseña de forma muy amena a manejar y conocer las posibilidades del programa. El botón de opciones permite seleccionar divertidos salvapantallas, configurar los sonidos, consultar la enorme lista de créditos o visualizar la galería de fotografías.

Para cada una de las tres culturas existen seis guías dispuestos a describir de viva voz sus pueblos y sociedades. Pulsando Indice se accede directamente a cualquier tema de la enciclopedia. Por desgracia, toda la obra está en inglés.

Pulsando cualquiera de los tres botones de la barra del menú se accede a una muestra antropológica de las culturas. En cualquier momento es posible consultar las líneas históricas que muestran la

Los botones de la parte derecha de la pantalla permiten cambiar de cultura facilmente (abajo).

EL JUEGO ES OTRA HISTORIA

En muchos artículos del programa el usuario encontrará unos divertidos pasatiempos con los que puede jugar pulsando el botón representado por una pieza de ajedrez. En cualquiera de ellos habrá que colocar en un plazo de 30 segundos, determinados elementos en sus emplazamientos correctos. Al acertar, el usuario escuchará unos calurosos aplausos como recompensa y reconocimiento a sus conocimientos o a su buena suerte.

★★★★

ANCIENT LANDS

FABRICANTE: MICROSOFT

PRECIO: 10.900 Pts. (IVA incluido)

DISTRIBUIDOR: MICROSOFT
Ronda de Poniente, 10. 28760 Tres Cantos. Madrid. Tel.: (91) 804 00 00

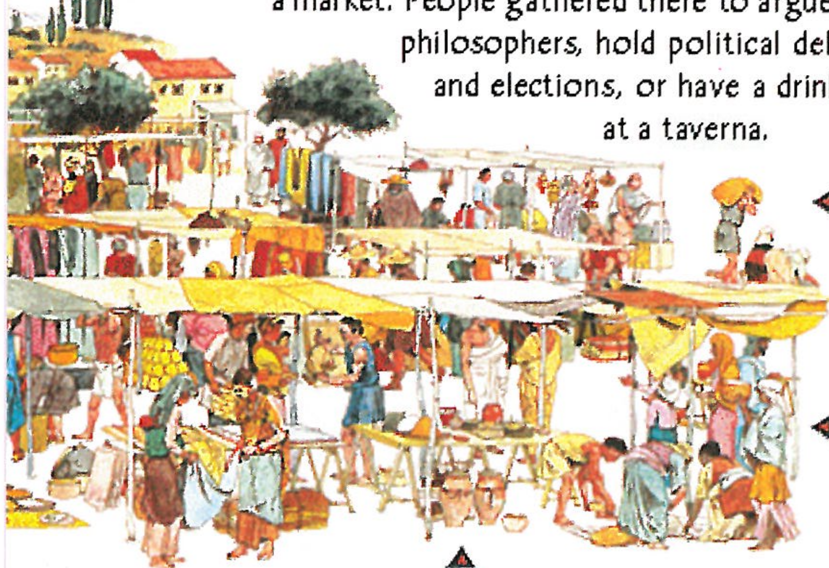
Microsoft Windows

MEMORIA: 4 Mb

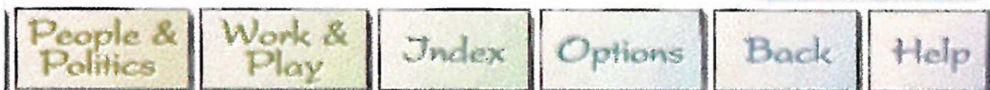
DISCO DURO: 2 Mb

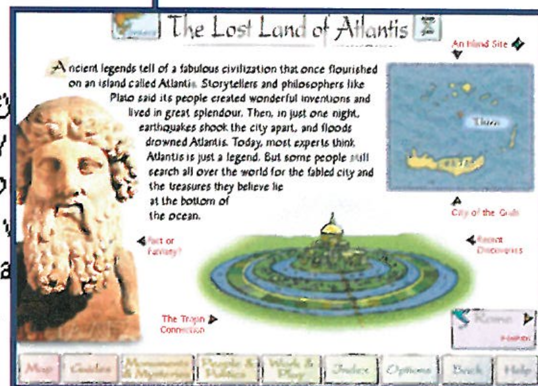
PROCESADOR: 386SX











Escenas callejeras como la de arriba muestran el modo de vida de aquellas culturas.

evolución de estos imperios.

■ Al pulsar el botón Monumentos y Misterios se accede a una serie de capítulos que muestran los sacrificios de la antigüedad, los oráculos y ofrendas que se efectuaban a los dioses y las obras de estas culturas. Los misterios de ultratumba de las momias incorruptas o las laberínticas pirámides nos sorprenderán tanto como las pociones mágicas, las plantas medicinales o su ciencia.

■ En la sección Personajes y Políticos se profundiza sobre las dinastías de los faraones, la expansión griega o las azañas de Alejandro el Grande. Aquí hay más de 30 temas que están perfectamente integrados en el resto de la enciclopedia gracias a la interactividad que ofrece la tecnología multimedia y el hipertexto.

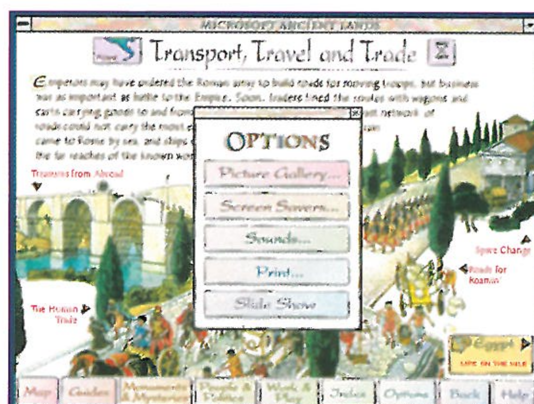
■ Trabajos y Juegos muestra la rutina diaria de los ciudadanos. De entre los muchos artículos de este apartado, una escena callejera nos servirá como excusa perfecta para conocer infinidad de detalles sobre su forma de vida.

La mitología ha recogido desde los tiempos antiguos las verdades reveladas por el hombre. El usuario puede escuchar profecías, oráculos, deidades, o conjuros de magia al pulsar los botones que representan un libro abierto. Zeus, rey de todos los dioses, su hermano Poseidón o Apolo, hijo de Zeus, narran fabulosas leyendas, llenas de misterio y grandiosidad.

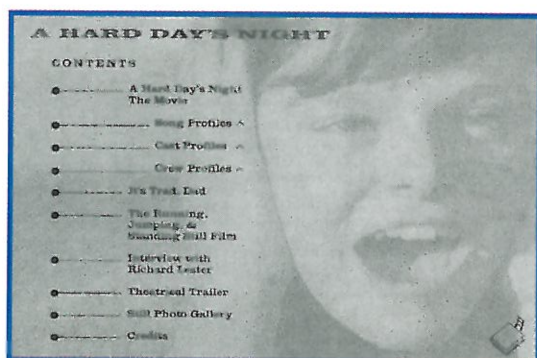
ALBERTO PIEDRA



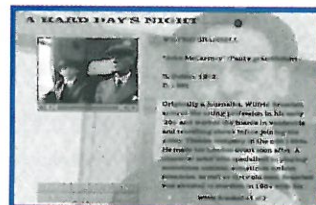








La capacidad del CD-ROM y las técnicas de compresión de ficheros han hecho posible que una película como A Hard Day's Night, la primera de The Beatles, quepa en un sólo disco. Pero el CD-ROM no sólo es el filme, sino toda una obra maestra sobre los cuatro de Liverpool.



Así que cumplan 100 años

Por medio de la utilización del formato QuickTime de vídeo digital, la aplicación recoge íntegramente los noventa minutos de la cinta original, estableciéndose unas suaves transiciones entre los distintos ficheros, de modo que el usuario puede visualizar la película tal y como lo haría frente a un televisor convencional, si bien, con la lógica limitación del tamaño de la ventana de visualización. La aplicación no se limita simplemente a presentar el filme, sino que ofrece más información.

La parte escrita del programa aporta numerosos datos, tanto de la propia película como de la carrera y la vida de sus protagonistas, así como de las personas que participaron en la grabación o que estuvieron relacionadas de alguna manera con los Beatles.

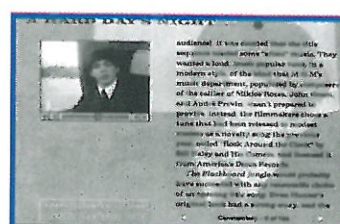
Junto a un extenso comentario sobre la película, es posible examinar el guión íntegro, leer explicaciones sobre cada canción, todo ello al tiempo que se contempla la película con las únicas interrupciones necesarias para iniciar los distintos ficheros (diez para la película y cinco para las entrevistas, cortometrajes e informaciones).

La aplicación está muy bien construida, con un interfaz de usuario claro y sencillo para poder acceder a toda la información sin problemas. La inclusión de más de cien minutos de película en un único CD-ROM permite albergar muchas esperanzas para futuras conversiones de cine a PC, ya que los resultados de este título pionero son satisfactorios incluso teniendo en cuenta que el filme original se grabó en blanco y negro y la banda sonora no cumple con las actuales exigencias hi-fi.

JAIME TORROJA







★★★★
A HARD DAY'S NIGHT

FABRICANTE: VOYAGER

PRECIO: 4.650 Pts. + IVA

DISTRIBUIDOR: ICS
C/ Entenza, 219-225
08029 Barcelona. Tel.: (93) 419 56 76

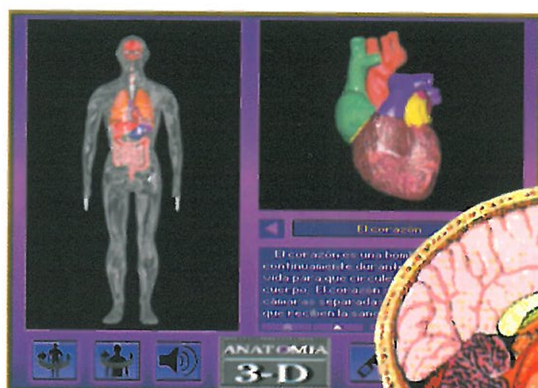
MICROSOFT WINDOWS

MEMORIA: 4 Mb

DISCO DURO: 5 Mb

PROCESADOR: 486





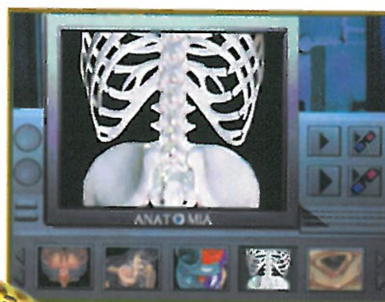
El éxito logrado por La Aventura de los Dinosaurios ha marcado la evolución de los productos creados por Knowledge Adventure y adaptados al mercado español por Anaya Interactiva. El segundo título de la serie dirigida por el periodista científico Manuel Toharia muestra el funcionamiento de la máquina más precisa: el cuerpo humano.

Programa de cuerpo entero

La Aventura del Cuerpo Humano es uno de los pocos programas multimedia de calidad que únicamente se presenta en versión DOS, si bien en la publicidad y en el paquete se dice que es compatible con Windows. Esta compatibilidad es la misma que tiene la mayoría de los programas que funcionan directamente sobre el sistema operativo, es decir, puede funcionar en una ventana DOS dentro del entorno.

El programa incluye varias películas sobre distintos órganos y sistemas del cuerpo, información escrita y hablada de la mayoría de los aspectos relacionados con la fisiología y el funcionamiento interno del ser humano, explicaciones detalladas sobre medicina y otros aspectos relacionados con la salud. Toda la información escrita también puede ser escuchada si dispone de una tarjeta de audio. Dos juegos completan la aplicación: Encuentra las Parejas, cuyo objetivo es identificar las partes del cuerpo con sus nombres, y Emergencia, una especie de arcade donde el jugador tiene que superar las crisis médicas que se le presentan. Con estos juegos se pretende conseguir que el usuario aplique los conocimientos adquiridos, al tiempo que aprende los procedimientos médicos en situaciones en las que corre peligro la vida.

La exploración de los contenidos depende del usuario, ya que es posible pasar a cualquier artículo, animación o juego desde todos los puntos del programa con un par de pulsaciones del ratón. Un índice permite navegar por los temas sin ninguna dificultad. Como curiosidad, todas las animaciones y muchas fotografías se pueden ver en tres dimensiones gracias a unas gafas inlcuidas en el paquete. El manejo del programa, a pesar de su gran capacidad, es sencillo y basta con utilizar el ratón para acceder a cualquier sección. Las animaciones son espectaculares, y los contenidos, sin tener el nivel de una enciclopedia médica, contribuyen a conocer nuestro cuerpo de forma amena y didáctica.





★★★

LA AVENTURA DEL CUERPO HUMANO

FABRICANTE: KNOWLEDGE ADVENTURE

PRECIO: 11.990 pts. (IVA incluido)

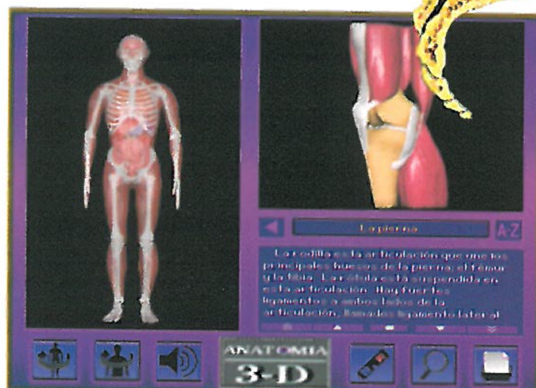
DISTRIBUIDOR: ANAYA INTERACTIVA
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid. Tel.: (91) 320 01 19

MS DOS

MEMORIA: 640 Kb

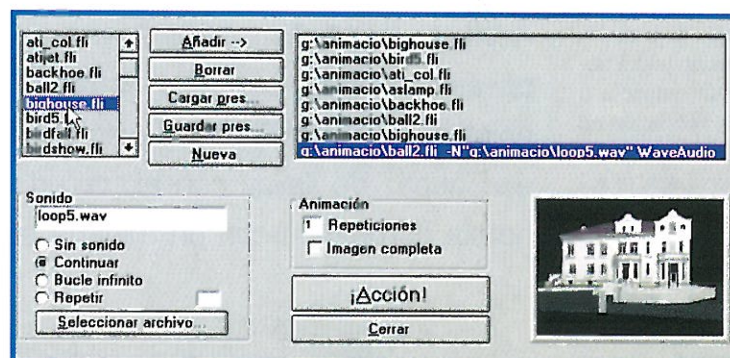
DISCO DURO: 8 Mb

PROCESADOR: 286



JAIME TORROJA

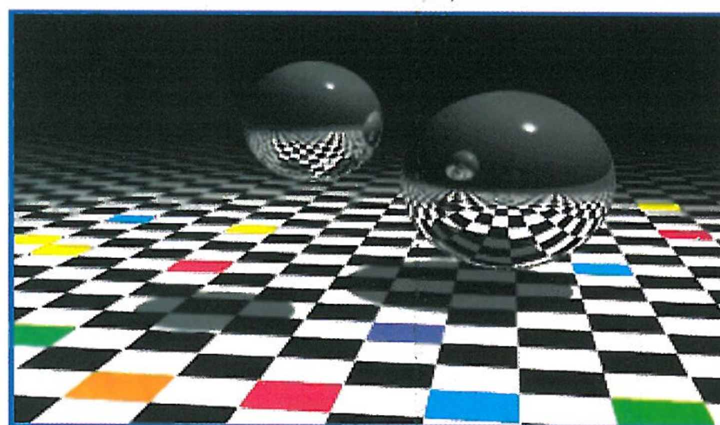
El límite está en su cabeza



Programas como 3D Studio o Animator pueden realizar secuencias de vídeo que bordean la frontera de lo inimaginable, lo impresionante e incluso lo artístico. Nitro recoge 130 animaciones capaces de mostrar al más profano las posibilidades de los programas de diseño virtual.

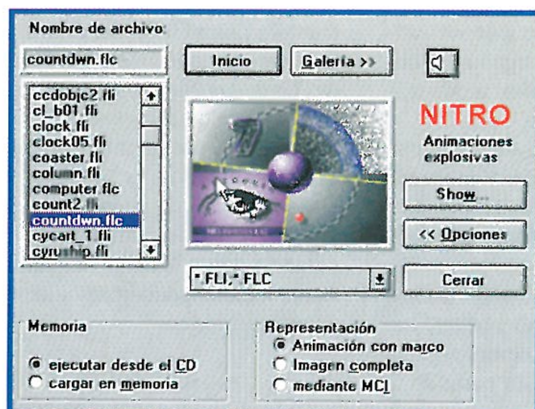
El CD-ROM incluye un visor de ficheros .FLI o FLC desde el que se pueden seleccionar las secuencias de vídeo que se quieran observar. Al cargarlo aparecerá una ventana con varios botones con los que es posible activar el sonido, escoger una banda musical que acompañe la aparición de la secuencia animada o preseleccionar el grupo de animaciones que vaya a contemplar. Al *pinchar* con el ratón cualquiera de los ficheros .FLI verá en un pequeño marco un fotograma de la secuencia de vídeo que le ayudará a recordar de cual se trata. La animación puede aparecer en pantalla completa o a la resolución del ordenador, siendo también posible indicar el número de veces que se ha de repetir. Dependiendo de la velocidad del ordenador utilizado, puede ser conveniente marcar la casilla de carga en memoria, que hará que la secuencia de vídeo sea trasladada a memoria RAM antes de comenzar su proyección, evitando los molestos saltos de fotogramas producidos por transferencias lentas de datos entre el disco duro y la memoria. Si nunca ha contemplado este tipo de imágenes, la sorpresa es segura.

Conviene que el PC tenga, al menos, 8 Mb de RAM, para poder trabajar con este programa.



Aunque los resultados que pueden obtenerse con este tipo de herramientas son fascinantes, cada una de estas animaciones supone un importante esfuerzo de inventiva y de trabajo. Una vez determinadas las directrices de la secuencia, el ordenador tardará horas, incluso días, en la generación de cada uno de los fotogramas que componen la animación. Con esta tecnología es posible mostrar como serán los edificios antes de poner un solo ladrillo o imaginar la más curiosa de las vibraciones moleculares.

Los ejemplos están dados. Las herramientas, a su disposición. Con un PC compatible a ser posible con 8 Mb de RAM, basta. Pues entonces, ¿a qué espera?



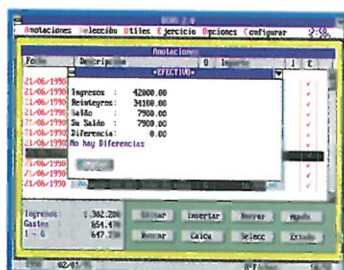


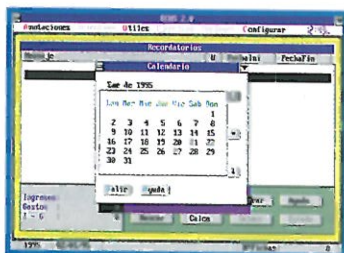
ALBERTO PIEDRA

Cuentas de andar por casa

Archivar, consultar, ordenar ingresos y gastos, y operar con ellos con una simpleza increíble es el objetivo de Ecus 2.0, un programa de contabilidad capaz de llevar con exactitud cualquier economía doméstica con un mínimo esfuerzo.

Si adquiere el programa de contabilidad doméstica Ecus no podrá llevar las cuentas de su empresa o negocio, porque esta aplicación no ha sido creada para ello. No es capaz de manejar inversiones, ni activos o propiedades, y mucho menos de llevar el control del IVA, pero cubre todas las necesidades de aquel usuario que pretenda llevar una contabilidad doméstica ordenada y sin sobresaltos.





En principio no es necesario tener ningún conocimiento sobre finanzas o contabilidad para trabajar con Ecus, porque el programa es tan sencillo de usar que sólo exige sentido común y un poco de voluntad, gracias al interfaz tipo Windows que utiliza, totalmente configurable en el modo de pantalla, los colores y el ratón.

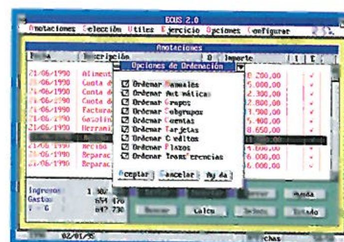
Las funciones generales del programa facilitan la anotación de las operaciones de gastos e ingresos por fechas y grupos de operaciones, generan informes, calculan diferentes operaciones y realizan comparaciones entre diferentes períodos de tiempo o grupos de gastos e ingresos. Ecus 2.0 también organiza las anotaciones dentro de grupos y subgrupos según la naturaleza de las mismas. De esta forma, los gastos del seguro del automóvil, el garaje o el taller deberán ser incluidos en el subgrupo de gastos Coche.

Cuando alguna función requiere llamar la atención del usuario, el ordenador emite una señal sonora, que puede ser anulada desde el menú de configuración. De la misma forma el ratón puede ser activado y su cursor cargado en modo gráfico (flecha) o en modo texto (un cuadrado).

La pantalla general ofrece, en su parte superior, una barra de menús desplegables con todas las funciones ejecutables, mientras que en la parte inferior existe una caja de herramientas que facilitan el trabajo al usuario (útiles para editar, borrar, buscar o seleccionar y una calculadora). En esta parte de la pantalla también se encuentra la función de ayuda, que aclarará todas las dudas que el usuario pueda tener en cualquier momento.

El programa puede utilizarse bajo Windows, pero no es aconsejable por la pérdida de velocidad que supone. Lo más conveniente es cargarlo desde DOS y utilizar el ratón, aunque puede prescindirse de este periférico.





ALONSO DE VIANA-CARDENAS

★★★

ECUS 2.0

FABRICANTE: PANDA SOFTWARE

PRECIO: 5.200 pts. + IVA

DISTRIBUIDOR: PANDA SOFTWARE
C/Pío Baroja, 7. 28009 Madrid
Tel.: (91) 573 54 06

MS DOS

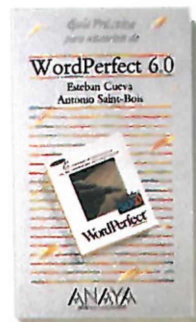
MEMORIA: 2 Mb

DISCO DURO: 1 Mb

PROCESADOR: 8086



Teoría. Práctica.



EJEMPLARES 1.000.000 VENDIDOS

Mucha teoría, mucha teoría, pero al final ¿sacas algo en claro? Pásate a la práctica. A la colección Guías Prácticas de Anaya Multimedia. Los manuales de informática más leídos del mercado.

Y es que para aprender de verdad a usar el ordenador, lo más eficaz siempre es lo más práctico. Y todo es práctico en las Guías Prácticas. Su tamaño, tan cómodo y manejable. Su precio, al alcance de todos los bolsillos. Su gran oferta editorial, con 90 títulos sobre los temas y programas más actuales. Y sus autores, siempre españoles para un perfecto entendimiento.



En definitiva, unos manuales útiles, de fácil lectura y rápida comprensión, y con todo rigor. Elige tu nivel. Desde el más básico, con las Guías de Iniciación, pasando por un nivel medio constituido por las Guías Prácticas y Guías Macintosh, hasta las Guías Monográficas, para ampliar al máximo tus conocimientos. En las Guías Prácticas de Anaya Multimedia todo es práctico. Hasta el nombre.

COLECCIÓN *Guías Prácticas*

ANAYA MULTIMEDIA

*Si quieres recibir más información sobre esta colección o solicitar el catálogo de nuestra editorial, llama al **(91) 320 90 52**, o envía este cupón al **Apdo. de correos 14.632, 28080 Madrid**, o por Fax al **(91) 320 44 19**.*

☐ *Les ruego me envíen el catálogo de su editorial*

☐ *Les ruego me envíen más información sobre la colección GUÍAS PRÁCTICAS*

Nombre: .... Profesión: ....

Dirección: .... Teléfono: ....

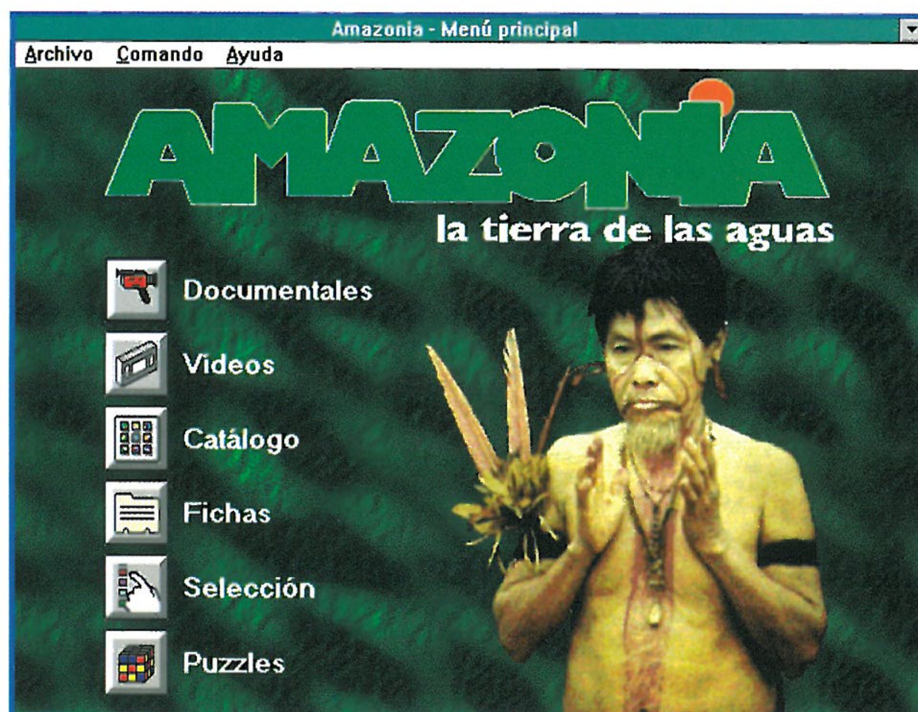
C.P.: .... Localidad: .... Provincia: ....

Firma: .... *Fecha:* ....

SP

Al rellenar mis datos, expreso mi autorización para que éstos sean tratados informáticamente e introducidos en la base de datos de "Amigos de Anaya Multimedia".

El agua y el oro son las principales fuentes de riqueza de una amplia zona de Brasil, pero también las que provocan la degradación del entorno y la escasez de recursos de los pueblos indígenas. La manera en que el hombre se relaciona con el agua y la selva es el tema central de Amazonia: la tierra de las aguas, un documental interactivo de producción española en CD-ROM.



Visita al pulmón terrestre



Los tres botones de manejo (atrás, ver y opciones) facilitan la navegación del usuario por el CD-ROM Amazonia.



El origen de este CD-ROM es una expedición que miembros de la empresa Charmed, una productora independiente dedicada a la creación de trabajos audiovisuales y multimedia, llevaron a cabo en los años 1993 y 1994 a la selva del Amazonas. La intención de los autores de convertir esta experiencia en un documental televisivo está claramente reflejada en esta producción, ya que las películas y las fotografías son la parte fundamental del programa.

Al iniciar la aplicación, un sencillo menú a base de botones permite entrar en los diferentes módulos que conforman el programa. Estos módulos son: documentales, catálogo, vídeos, fichas, selección y puzzles.

El apartado de documentales, en contra de lo que puede dar a entender su nombre recoge cinco presentaciones fotográficas de otras tantas zonas geográficas de la cuenca del río Amazonas, además de una introducción de tipo general. Al pulsar sobre el icono correspondiente, se activa una pantalla en la que se muestra un mapa en el que se resalta cada zona, una breve descripción del contenido de la presentación, el listado de estas y tres botones de manejo (atrás, ver y opciones) que facilitan la navegación del usuario por este CD-ROM.

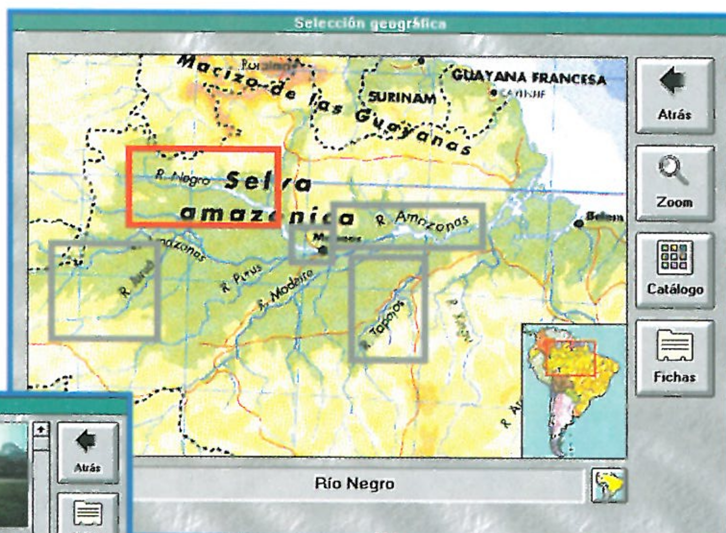
FOTOS, VIDEOS Y TEXTOS

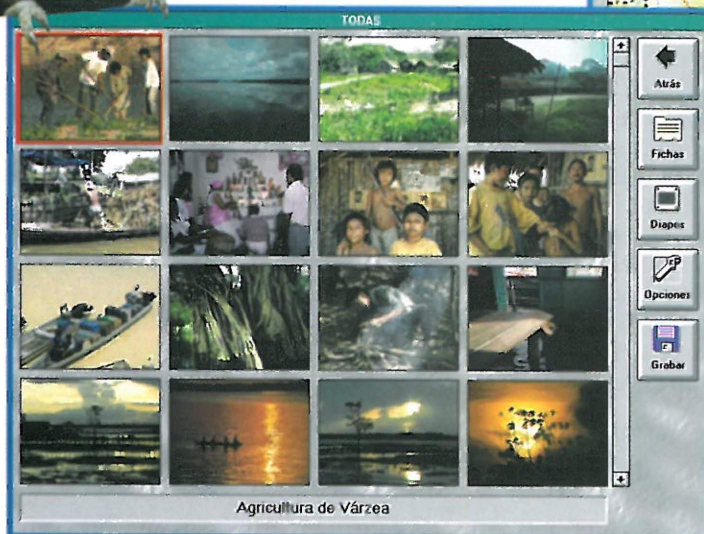
Una vez iniciada la presentación escogida, un carrusel de imágenes a toda pantalla, acompañadas de una narración va desarrollando el documental. Una pequeña ventana contiene los controles de visualización con los que se pueden llevar a cabo acciones como retroceder a la imagen anterior o avanzar a la siguiente, presentar u ocultar el texto de la locución, mostrar u ocultar la descripción de la imagen, finalizar el documental y regresar a la pantalla de selección, activar o desactivar el sonido y poner o quitar el modo de funcionamiento automático.

La opción vídeos trabaja de forma



Charmet ha creado este CD-ROM con todos los datos e imágenes recogidas en dos viajes al Amazonas efectuados en 1993 y 1994





muy similar a la de documentales, pero en esta ocasión, en lugar de fotografías fijas se muestran películas de vídeo en formato AVI. No existe una pantalla de selección de los grupos de vídeos, sino que estos se presentan en la propia pantalla de visualización. Los controles son también diferentes y son muy similares a los de un reproductor de vídeo casero, por lo que resulta muy fácil trabajar con ellos.

Las fotografías del Catálogo aparecen en un tamaño diminuto.

En el módulo Catálogo aparecen todas las fotografías del CD-ROM en un tamaño reducido, como si se tratase de un contacto fotográfico, de forma que se puedan ver todas ellas rápidamente y de un solo vistazo. A diferencia de las fichas, en el Catálogo la atención se centra en las imágenes, dejando los datos escritos para el módulo Fichas.



Una de las características más destacadas del programa Amazonia es que aprovecha la resolución con la que esté trabajando Windows, de modo que las imágenes puede ser visualizadas tanto en 640 x 480 pixels como en 1.280 x 1.024.

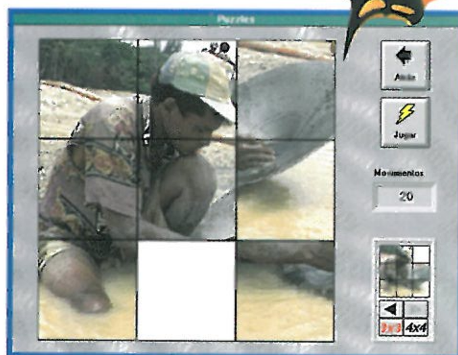
Gracias a las herramientas y opciones de este módulo, el usuario puede visualizar todas las fotos secuencialmente o sólo aquellas que seleccione previamente. Un panel de botones permite visualizarlas en modo carrusel, grabarlas a disco y avanzar o retroceder. Además, el botón Fichas conecta este modulo con el de la descripción de los elementos visuales.

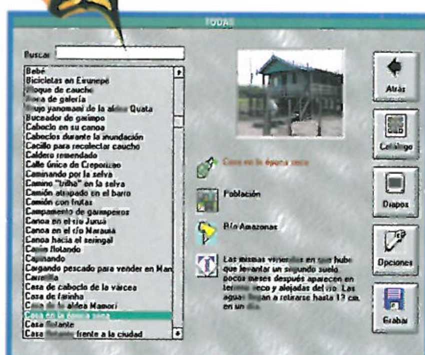
El módulo Fichas presenta una lista de todas las imágenes incluidas en el CD-ROM, pero en esta ocasión, cada fotografía va acompañada de todos los datos disponibles en el programa.

Cada imagen incluye las siguientes informaciones: título, ubicación geográfica en la que se obtuvo, tema al que se refiere y una descripción de los contenidos.

Las imágenes incluidas en el programa también se pueden visualizar por medio del módulo Selección. En este se pueden escoger las fotografías en función de varios tipos de criterios: tema, área geográfica y opciones personales. Por ejemplo, el usuario tiene la posibilidad de ver las imágenes en función de que se trate de retratos, de que se hayan tomado en cierta zona o de que estén incluidas en una lista personal del usuario.

La última sección del programa es la denominada Puzzles y se trata de un juego en el que hay que rehacer una imagen dividida aleatoriamente en 9 ó 16 partes.









A diferencia de otras aplicaciones visuales creadas y desarrolladas en CD-ROM, Amazonia: la tierra de las aguas es capaz de aprovechar casi cualquier modo de vídeo del entorno Windows.

Aunque el mínimo exigible para ver con claridad meridiana las espectaculares imágenes que sobre la vida y costumbres de los indígenas de la cuenca del río Amazonas es el modo SúperVGA (640 x 480 pixels y 256 colores), el programa Amazonia: la tierra de las aguas se aprovecha mejor si se emplea una mayor resolución.

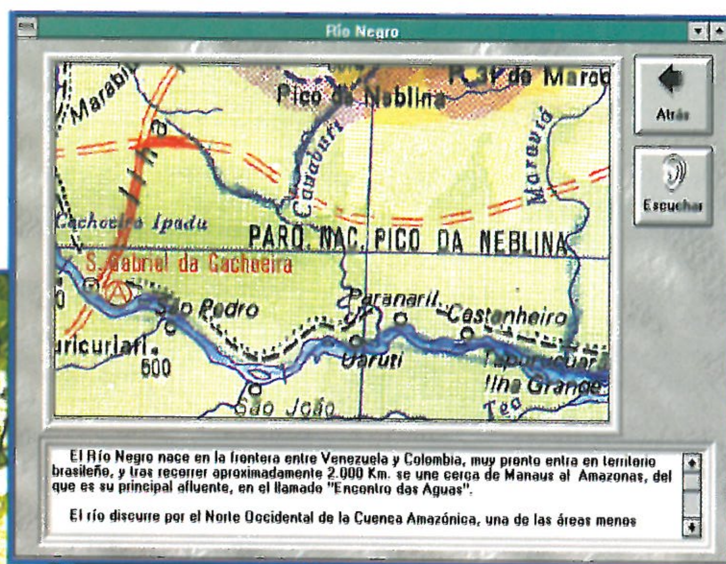
El máximo está en 1.280 x 1.024 pixels. Aumentar el número de colores que se presentan en pantalla redunda en beneficio de la visualización de los vídeos, pero apenas afecta a la calidad que se obtiene en la reproducción de las fotografías, que son lo suficientemente ilustrativas por sí mismas, sin necesidad de aumentar el número de colores de la resulución 640 x 480 pixels.

Respecto al sonido, el programa documental y educativo Amazonia: la tierra de las aguas detecta automáticamente el tipo de tarjeta que el usuario tiene instalada en su ordenador personal y actúa en consecuencia, utilizando ficheros de mayor o menor calidad en función de este criterio de selección.

JAIME TORROJA



La resolución adecuada para ver las fotografías es de 640 x 480 pixels.





★★★
AMAZONIA

FABRICANTE CHARMED S.L.

PRECIO 7.000 pts. + IVA

DISTRIBUIDOR CHARMED S.L.
Pº Olivos, 18. Bº A
-28011- Madrid. Tel.: (91) 526 55 01

MICROSOFT WINDOWS

MEMORIA 4 Mb

DISCO DURO CD-ROM

PROCESADOR 386

EN EL NÚMERO DE MARZO

VIAJAR

N.º 116 - MARZO 95 - 550 PTAS

SORTEO:
6 VIAJES A
JAMAICA

cuadernos de VIAJAR
LA VIDA EN VERDE

ESPECIAL
COLECCIONABLE
ASTURIAS

NICARAGUA
UN PAIS DE COLORES

PROVENZA
ST. TROPEZ Y OTROS MITOS

SUR DE INGLATERRA
NOBLE POR TRADICION

MAPA DESPLEGABLE
CON 50 PUNTOS CLAVE

HONG KONG
ESPERANDO A CHINA

8 420565 005005
00116

Este mes, VIAJAR le ofrece un recorrido por HONG KONG, un rincón del sur de China donde se concentran las grandes fortunas del mundo. NICARAGUA, tierra de lagos y montañas, ríos, volcanes, mar y sol. PROVENZA, sus paisajes están bañados de un color sensual. SUR DE INGLATERRA: Windsor, Oxford, Salisbury, Winchester y Portsmouth, ciudades históricas que han sido hogar de reyes, reinas y literatos. ESPECIAL ASTURIAS, región de astures y montañas, verde como las manzanas y los prados, se hace buena amiga del forastero.

BOLSA DE VIAJES: las mejores ofertas del mercado para viajar por España y por el mundo.

....

Barcelona está redonda

Si necesita buscar datos, un lugar concreto o conocer más en profundidad una ciudad tan sugerente como Barcelona, precisa de un programa como Barcelona Tour 95, secuela de una generación de CD-ROM en castellano que se inauguró con el título Guía Turística de España y que continuará con una guía de Madrid.

Ultimamente están apareciendo algunos CD-ROM que pueden calificarse como guías de turismo. Estas publicaciones digitales están confeccionadas a partir de datos fiables proporcionados por organismos oficiales y editados totalmente en castellano. Este es el caso de Barcelona Tour 95.

Esta guía en CD-ROM ofrece un sistema rápido para conocer la ciudad olímpica a través de varias opciones: conocer la historia de Barcelona, ver la ciudad actual, comprobar los nuevos proyectos, realizar un tour, acudir a los lugares de interés, investigar sobre los servicios ofrecidos, visitar los lugares de ocio, ir de compras, contemplar el mapa completo de la ciudad, repasar su álbum de fotos, y recrearse con algunas secuencias de vídeo.

El programa está pensado para averiguar datos de la ciudad a partir de ciertos requisitos, como buscar la dirección de una discoteca o los servicios ofrecidos por un hotel. Pero la aplicación no sólo está limitada a esta base de datos, sino que se puede conocer Barcelona a través de sus costumbres, su historia o los aspectos sociales de quienes la habitan.

Toda esta información visual se maneja mediante un sencillo sistema de iconos y menús. Sus autores, OLR Soft, lo anuncian como una aplicación de navegación por



El World Trade Center (arriba), todavía sin construir, se ubicará en el nuevo escenario comercial del puerto de Barcelona.

Barcelona Tour '95
ÍNDICE GENERAL
HISTORIA DE LA CIUDAD | DIVERSIÓN Y OCIO
BARCELONA ACTUAL | IR DE COMPRAS
NUEVOS PROYECTOS | MAPA DE LA CIUDAD
TOUR POR BARCELONA | ÁLBUM DE FOTOGRAFIAS
LUGARES DE INTERÉS | VÍDEO - CLIPS
SERVICIOS EN GENERAL | DE TODO, UN POCO
Indice General
SALIR

★★

BARCELONA TOUR 95

FABRICANTE: OLR SOFT

PRECIO: 9.900 pts. (IVA incluido)

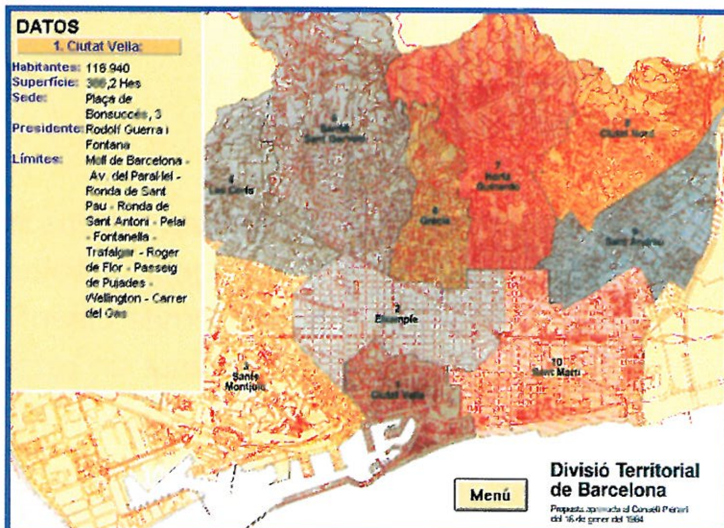
DISTRIBUIDOR: OLR SOFT
C/ Torrasi Bages, 44. Barcelona
08030 Barcelona. Tel.: (93) 274 23 93

MICROSOFT WINDOWS

MEMORIA: 4 Mb

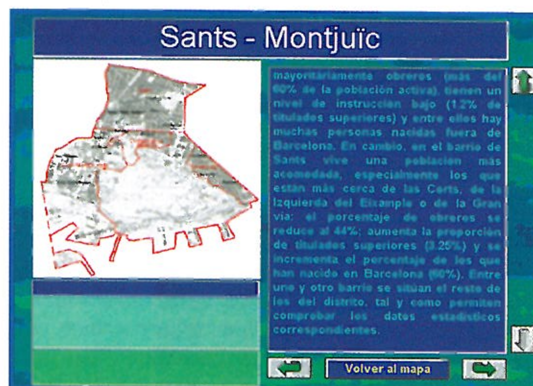
DISCO DURO: 2 Mb

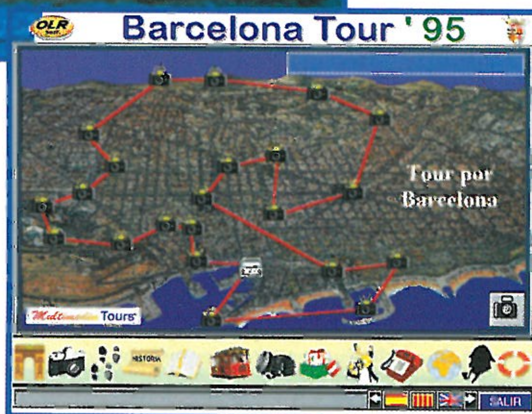
PROCESADOR: 386



Con este programa se puede acceder a cada uno de los barrios emblemáticos de la Ciudad Condal.







las calles de Barcelona junto a una colección de fotografías de alta calidad (unas 500, aproximadamente) y 30 minutos de imágenes de vídeo en formato AVI.

Sus mapas en tres dimensiones, con aspectos detallados de algunos puntos (como calles, hospitales, autobuses o cabinas telefónicas) y la planificación de los itinerarios recomendados por sus barrios y monumentos, son un aspecto destacable de la aplicación. Mención aparte merecen los esbozos de los nuevos proyectos de la ciudad (y que incluyen algunas imágenes creadas con 3D Studio sobre escenarios reales), proporcionados por el ayuntamiento de Barcelona.

La guía, que será de gran ayuda para las agencias de viaje y usuarios que precisen de este tipo de información (ya sea para buscar una estación de metro, un buzón o un sitio para cenar) obvia algunos datos. Los perfectos conocedores de la ciudad se encontrarán con que algunos restaurantes, tiendas de informática o líneas de autobuses no aparecen ni siquiera mencionados. Siendo ésta la primera versión del programa, es de suponer que, en el futuro, tales inconvenientes se subsanarán.

Además, pese a que los creadores digan que este programa es una "Guía Multimedia Interactiva", esta definición no se ajusta a la realidad, puesto que, sin ir más lejos, el sonido brilla por su ausencia.

El último tirón de orejas hay que dárselo a quienes han utilizado un sistema de disco llave para ejecutar el CD-ROM.

Está bien que los creadores se aseguren el rendimiento económico de sus creaciones, pero es muy extraño que alguien esté lo suficientemente alterado como para querer copiar un CD-ROM utilizando docenas de disquetes. Y no es que el producto no tenga calidad suficiente, todo lo contrario, pero hay que recordar a los desarrolladores españoles de software que los programas de calidad y sin trabas son más demandados en el mercado.

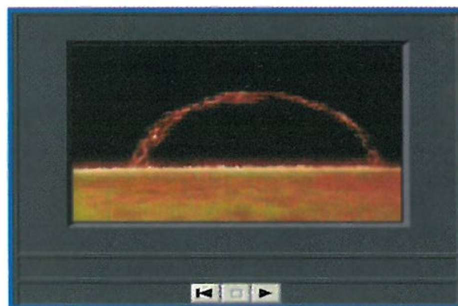
Pese a todo lo dicho, Barcelona Tour 95 gustará a organismos, entidades y usuarios que precisen de un sistema de información visual rápido y con un sistema de navegación fácil e intuitivo.

Algunas imágenes de los proyectos que se van a realizar en la ciudad de Barcelona se han creado con 3D Studio sobre escenarios reales

CARLOS MESA

El más allá está aquí

Si es usted aficionado a los documentales sobre temas científicos y siente un razonable interés por nuestros vecinos del sistema solar, Beyond Planet Earth es su programa. Un CD-ROM que combina las películas sobre la exploración de nuestro espacio más cercano con el comentario divulgativo de las cuestiones más importantes referidas a nuestros planetas vecinos.



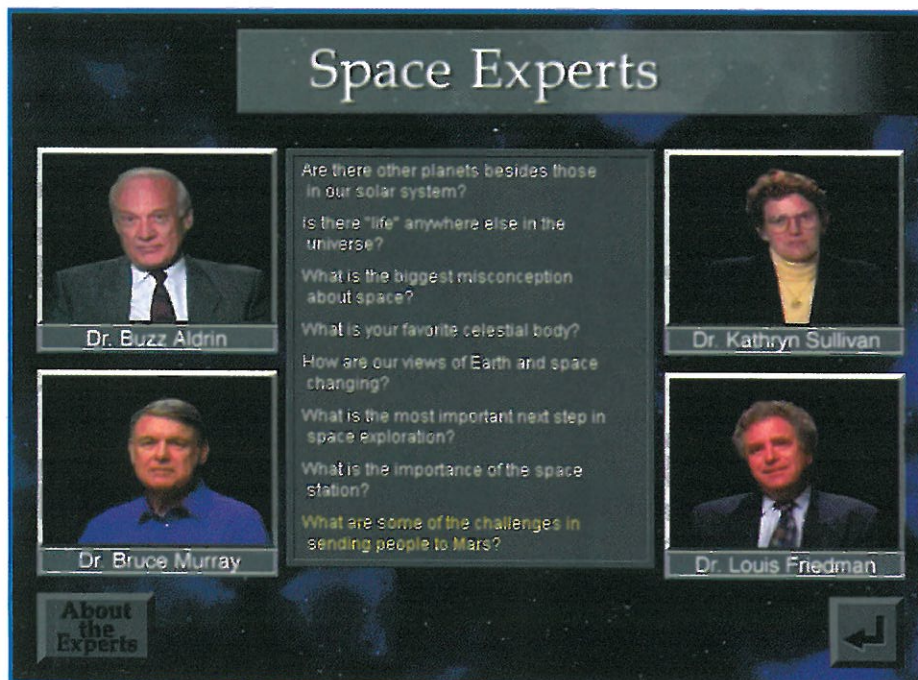
A pesar de que se trata de una aplicación cuya principal esfuerzo se centra en la correcta presentación de vídeos en un sistema personal, Beyond Planet Earth tiene un gran interés para los aficionados a la astronomía y para aquellos que quieran conocer los datos básicos de los astros que componen el sistema solar, incluyendo el propio sol, los nueve planetas conocidos y la miríada de lunas, asteroides y cometas que giran alrededor de nuestra estrella.

El programa consta de cuatro secciones en las que se analiza la información disponible bajo diversas ópticas. El primer apartado se centra en las filmaciones disponibles, agrupándolas en cinco grupos, uno de las cuales, Tales from outer worlds, es una película de más de quince minutos que se puede ver completa o por fragmentos. El resto de los grupos son pequeños vídeos de tres o cuatro minutos.

Esta sección muestra documentales sobre temas como la desaparición de los dinosaurios y su posible relación con un meteorito, las características eléctricas del sol, la formación y evolución de las estrellas o la creación del sistema solar. Hay que destacar la calidad de estas filmaciones, almacenadas en formato AVI, incluso cuando se reproducen en sistemas dotados tan sólo de una tarjeta de vídeo SVGA de 256 colores.

Las películas y las fotografías se presentan siempre en una pantalla común denominada Engine que se compone, básicamente, de una ventana en la que se muestra el texto relacionado con las fotografías o la transcripción de las narraciones cuando se trata de películas y una ventana de visualización en la que se muestran las imágenes. Una serie de botones situados en la parte inferior permiten la navegación por la aplicación.

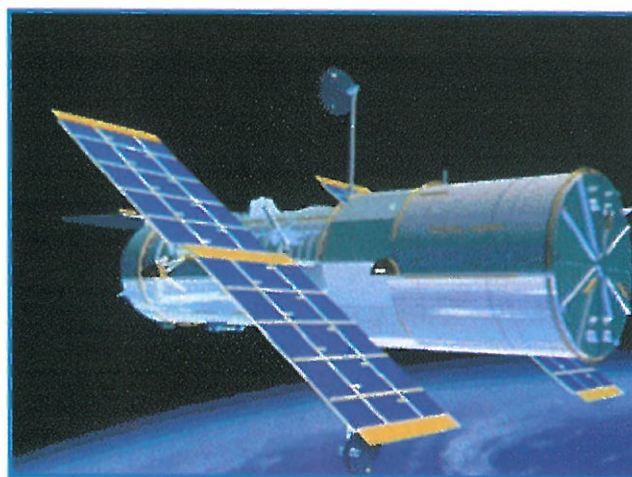
Esta misma pantalla se emplea para visualizar las fotografías de la sección Solar Gallery. Aunque la mayoría



Cuatro expertos contestan a diversas cuestiones sobre cosmología en Space Experts.

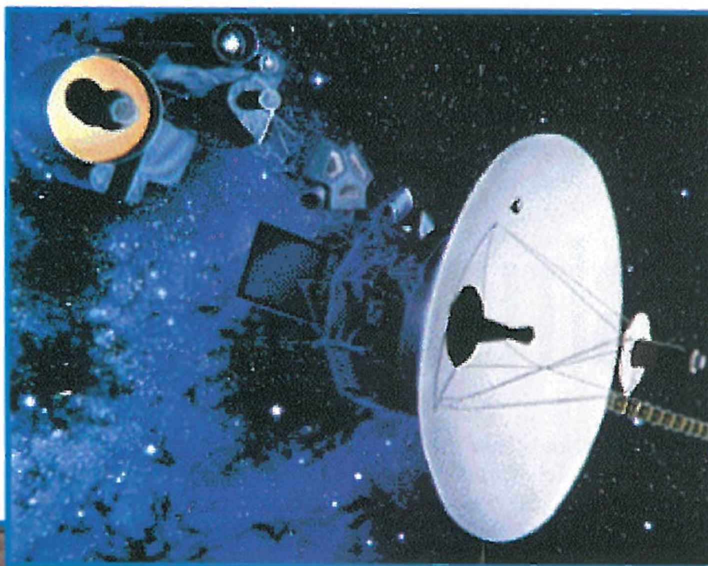
★★★
BEYOND PLANET EARTH
FABRICANTE: DISCOVERY CHANNEL
PRECIO: 6.990 pts. + IVA
DISTRIBUIDOR: OFFICE 2000
C/ Monroy, 35. Oficina 1.
37002 Salamanca. Tel.: (923) 26 47 26
MICROSOFT WINDOWS
MEMORIA: 4 Mb
DISCO DURO: 5 Mb
PROCESADOR: 386SX





de las imágenes que se incluyen en el disco son interpretaciones artísticas, hay también tomas realizadas por las sondas Voyager o por observatorios terrestres.
La sección se divide en ocho categorías principales que abarcan desde las galaxias y cúmulos estelares hasta los meteoritos, cometas y asteroides, pasando por los planetas terrestres o los gaseosos. Cada una de las partes, a su vez, está compuesta de varios apartados, de modo que es posible seleccionar con la mayor precisión aquellos capítulos que se desea visualizar. En la Galería Solar no sólo se incluyen fotografías, sino que también es posible ver algunos vídeos recogidos en el apartado El Teatro de los Planetas.
La tercera sección es la Opinión de los Expertos y en ella, cuatro personalidades del mundo de la astronáutica y de la investigación espacial aportan sus puntos de vista sobre un cierto número de cuestiones. Cada opinión se muestra en una corta secuencia de vídeo.
Los comentarios que se vierten en este capítulo van desde opiniones puramente personales (como el planeta que más les gusta) hasta respuestas a temas concretos sobre la evolución de la investigación espacial (como el próximo paso que se va a dar en este sentido).
Finalmente, el cuarto capítulo se refiere a las posibilidades de situar una colonia en la superficie de Marte. Una vez más, el apartado se divide en varias secciones que analizan las características del planeta rojo, la evolución en las investigaciones y la tecnología necesaria para ejecutar el proyecto.
Los contenidos que se recogen en Beyond Planet Earth tiene un sabor muy televisivo porque la compañía que ha desarrollado el programa es una productora de documentales para la televisión. Al mismo tiempo, la narración y el vocabulario está muy lejos de la jerga técnica, facilitando mucho la comprensión de la información. Los contenidos tienen un carácter divulgativo, lo que no implica imprecisión en la información sino que esta se centra en los rasgos más espectaculares de la exploración del espacio.
En resumen, un interesante CD-ROM que, si bien no aportará demasiado a los expertos en el tema, resulta bastante atractivo para los aficionados en general.

Recreaciones artísticas del cosmos conforman el grueso de las imágenes del programa.





Beyond Planet Earth ha sido desarrollado por Discovery Channel, una compañía estadounidense especializada en la elaboración y realización de documentales para televisión

JAIME TORROJA

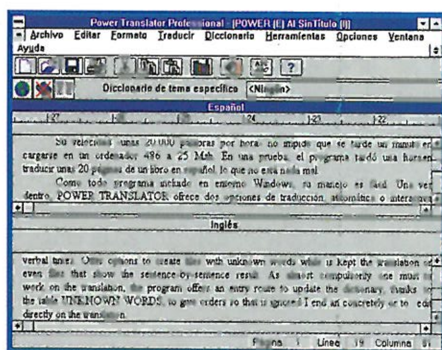
El sueño de todo comunicador es fundir en un crisol todos los idiomas para que la Humanidad entera se entienda. El milagro está más cerca con programas como Power Translator, un potente software de traducción que posee uno de los diccionarios más completos de este tipo de programas. No es que rompa las barreras del idioma, pero por lo menos las resquebraja

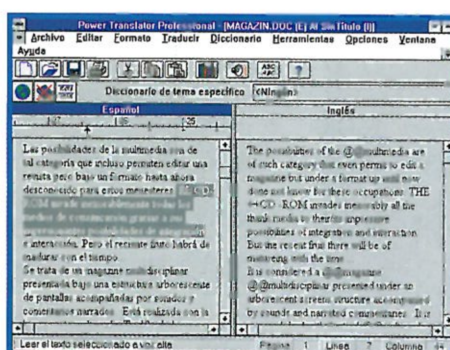


Destruya la torre de Babel

Power Translator Professional es un potente software de traducción desarrollado por la compañía norteamericana Globalink que resulta una interesante ayuda para la traducción de cartas de negocios, todo tipo de fax y documentos técnicos. Probablemente tiene uno de los diccionarios más poderosos de entre los programas de software de traducción: cerca de 250.000 palabras y frases, y, como opción, admite hasta 15 diccionarios especializados, entre los que se incluyen temas como leyes, finanzas, medicina, informática, telecomunicaciones y hasta términos propios de la aviación o la abogacía. Traduce al inglés, y viceversa, idiomas como español, francés, alemán o ruso, según las versiones. Todo esto en seis disquetes –la versión Inglés/Español, sin contar los diccionarios– que ocupan una memoria de 22 Mb, y cuyos requerimientos satisfacen la mayoría de los ordenadores actuales: Entorno Windows 3.1, procesador 386 o superior, y 4 Mb de memoria RAM como mínimo. Sin embargo, el sueño añorado de la informática –romper las barreras del idioma gracias al ordenador, de forma que uno pueda escribir en español y obtener una perfecta traducción en ruso, por ejemplo– queda todavía muy lejos. Power Translator Professional funciona bien para traducir cartas de empresa, pero fracasa a la hora de interpretar un texto literario, una narración o cualquier artículo en el que el estilo sea importante.

Su velocidad –unas 20.000 palabras por hora– no impide que se tarde un minuto en cargarse en un ordenador 486 a 25 MHz. En una





prueba, el programa tardó una hora en traducir unas 20 páginas de un libro en español, lo que no está nada mal.

Como todo programa incluido en entorno Windows, su manejo es fácil. Ofrece dos opciones de traducción, automática o interactiva. Es posible capturar cualquier texto desde el programa y visualizarlo en la pantalla. La forma automática se aconseja para documentos largos. En este caso, uno debe de limitarse a llamar al documento fuente y decidir dónde va a ir el resultado de la traducción.

DICCIONARIOS CONCRETOS

Al traducir, Power Translator muestra las palabras que no ha identificado o aquellas en las que no conoce los tiempos verbales.

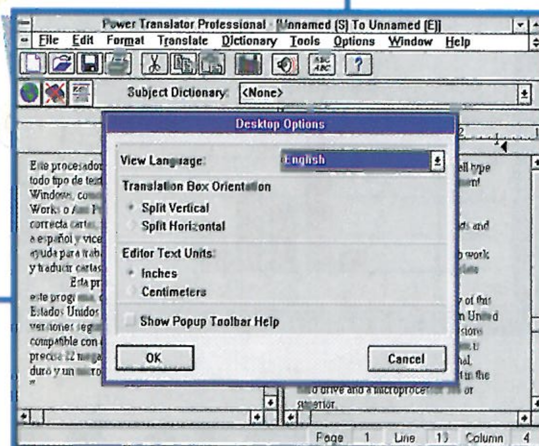
Como hay que trabajar casi obligatoriamente sobre la traducción, el programa ofrece una vía de entrada para actualizar el diccionario, gracias al cuadro Palabras desconocidas, dar órdenes para que se ignore un término en concreto o editar directamente sobre la traducción. Se puede trabajar con diccionarios concretos, lo que mejora la traducción.

Hay una opción de voz, para leer el texto en cualquiera de los idiomas si el ordenador cuenta con tarjeta de sonido.

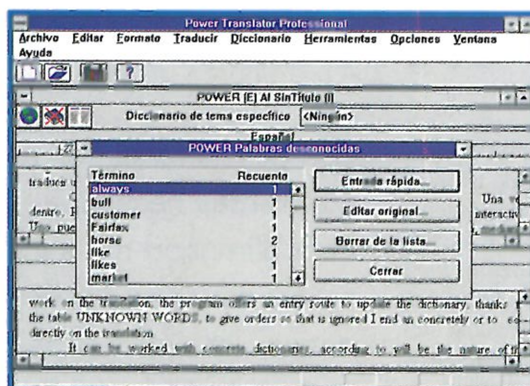
Power Translator Professional



El programa puede traducir, según la versión, del inglés al alemán, español, francés o ruso.



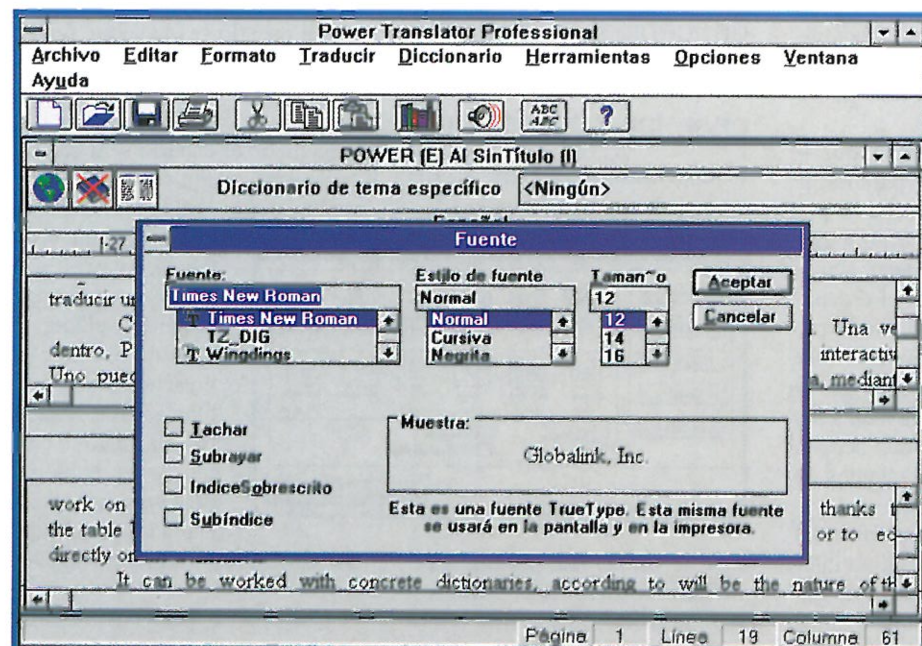
Es posible escuchar los textos de los dos idiomas si el PC dispone de una tarjeta de sonido.



consigue versiones aceptables de expresiones de uso frecuente, aunque siempre el programa recomienda pulir las traducciones, para lo que se precisan algunos conocimientos básicos del idioma. Por ejemplo, la frase en inglés "the customer is always righ" (el cliente siempre tiene razón) la interpreta como "el cliente siempre está en derecho", lo que no tiene mucho que ver con el sentido original de la expresión.

Pese a que Power Translator Professional realiza traducciones más que aceptables en campos específicos, los tiempos en que uno pueda emular a William Shakespeare utilizando un simple ordenador personal aún quedan lejos, muy lejos.

LUIS MIGUEL ARIZA



★★★
POWER TRANSLATOR

FABRICANTE: GLOBALINK

PRECIO: 84.900 Pts. + IVA

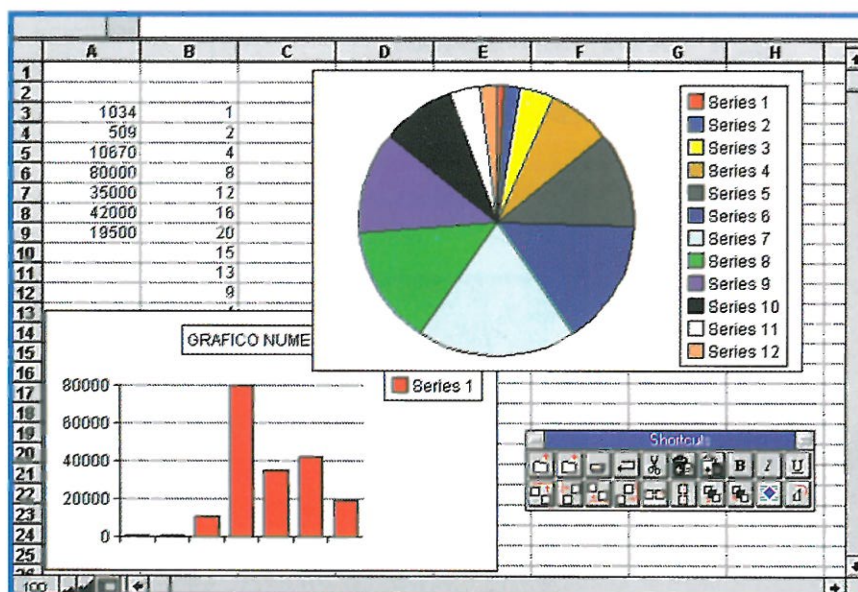
DISTRIBUIDOR: WORLD WIDE SALES
C/ Arturo Soria, 191, 4º D.
28024 Madrid. Tel.: (91) 519 43 02

MICROSOFT WINDOWS

MEMORIA: 4 Mb

DISCO DURO: 23 Mb

PROCESADOR: 386







Cinco herramientas en una

Con ClarisWorks 3.0 tendrá a mano todas las herramientas necesarias para realizar cualquier trabajo ofimático sin sacrificar por ello una descomunal cantidad de megas de su disco duro. Esta nueva versión del paquete de Claris está concebida en 32 bits, lo que permite aprovechar las potentes características del inminente Windows 95.

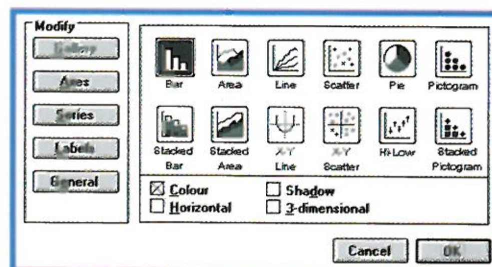
No siempre es necesario disponer del mejor procesador de textos o de la hoja de calculo más potente para cubrir las necesidades de trabajo de un usuario medio. Para personas como estas, que suelen disponer de equipos de gama medio y que no necesitan programas tan completos o no tengan la intención de desembolsar la gran cantidad de dinero que estas utilidades cuestan, el paquete integrado desarrollado por Claris puede resultar perfecto.

Pero no se crea que los requerimientos de hardware para hacer funcionar correctamente este paquete son escasos. Para trabajar con eficacia es preciso tener al menos 8 Mb de RAM en el ordenador. La instalación mínima del paquete integrado ocupa casi 3 Mb de disco y la máxima llega a 9 Mb, lo que todavía está muy lejos de los más de 60 Mb que ocupan las herramientas equivalentes de otras casas de software.

El conjunto de herramientas del paquete está perfectamente integrado gracias a su diseño todo-en-uno, que permite combinar varios tipos de datos en un único documento. Los menús y los iconos de estas utilidades son dinámicos, adaptándose al tipo de operación que el usuario se encuentre realizando en cada momento.

Mediante la ayuda que proporcionan los siete expertos incluidos en el paquete, el usuario será capaz de realizar cualquier tipo de operación, aunque sea la primera vez que lo intenta. Estos consultores expertos le guiarán durante la elaboración de boletines, presentaciones, tablas, sobres, notas, bases de datos o calendarios, haciéndole preguntas gracias a las cuales podrá lograr siempre el resultado que desee.

Con cada tarea aparecerá una caja de iconos que representan *atajos*



Las herramientas, gracias a su diseño todo-en-uno, permite combinar varios tipos de datos en un único documento.

propios del trabajo que tengamos entre manos.

Cada una de las paletas flotantes de iconos es configurable por el propio usuario y, al igual que los menús, cambiarán automáticamente con cada tipo de tarea que éste se encuentre realizando. Por supuesto, en cualquier momento será posible utilizar la ayuda para resolver cualquier tipo de duda repentina que se le presente.

HERRAMIENTAS PRODUCTIVAS

El conjunto de herramientas de ClarisWorks incluye más de 300 mejoras frente a la versión anterior de este paquete integrado.

Con el procesador de textos podrá editar cualquier tipo de documento, seleccionando fuentes, estilos y tamaños a su gusto. Con la regla le resultará muy cómodo y sencillo formatear párrafos, utilizar tabuladores para alinear, cambiar espaciados o añadir columnas a la página utilizada.

Mediante las herramientas de dibujo conseguirá dar rienda suelta a su imaginación, creando todo tipo de formas, esquemas y bocetos con las brochas, el spray, los pinceles o la nutrida paleta de colores. Desde las 25 utilidades que se pueden seleccionar en esta herramienta de dibujo podrá rotar, redimensionar, alinear, rellenar, duplicar, agrupar y acceder a todas las operaciones que caracterizan este tipo de utilidades.

La hoja de cálculo de ClarisWorks 3.0 se maneja con facilidad y permite efectuar cálculos, análisis financieros, presupuestos, formateos de números o redimensionamientos de filas y columnas. Para crear un gráfico a partir de los datos de la hoja, basta con arrastrar el ratón sobre las celdas con los números que se han de representar y pulsar un botón con el que es posible escoger entre los 12 tipos predefinidos de representaciones visuales de las informaciones numéricas.

El cuarto programa incluido en el programa, la base de datos, se maneja de manera sencilla y permite crear fichas con un ilimitado número de campos. Estas aparecerán en la pantalla según la máscara definida, siendo el formato de etiquetas un caso particular de estas. Con un simple botón conseguiremos crear índices alfabéticos sobre algún campo del registro o incrustar una lista de nombres en un documento del procesador de textos para generar listas de cartas personalizadas.

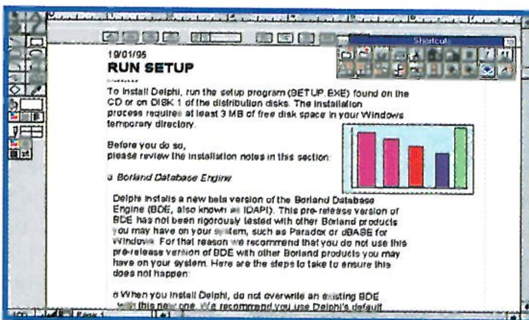
Para completar este completo compendio de programas, Claris ha incluido como regalo FaxWorks, un completo programa para la gestión de las comunicaciones que realice a través de su módem/fax. Con ella, además de enviar fax, podrá acceder a BBS, servidores de datos o realizar todo tipo de trabajos telemáticos.

Con todas estas herramientas, que no sacrificarán una gran cantidad de memoria, cualquier usuario, por novato e inexperto que sea, puede convertir su ordenador en un completo equipo preparado para soportar cualquier tipo de trabajo que se le exija.

ALBERTO PIEDRA

EL PEQUEÑO DE LA FAMILIA

Gracias al programa FaxWorks, Claris cierra el círculo de su paquete ofimático. Además de la herramienta de comunicaciones, con la que podrá acceder a BBS, servidores de datos o realizar todo tipo de trabajos telemáticos, el paquete incluye, por el mismo precio, un completo programa de fax, con el que conseguirá sacar el máximo provecho de este paquete integrado. FaxWorks permite obtener rendimiento de su módem/fax. Durante la configuración habrá que indicar las características del periférico así como todo un conjunto de posibles prefijos telefónicos que permitan el funcionamiento a pleno rendimiento con cualquier tipo de centralita telefónica. Con esta utilidad es posible programar envíos de fax a distintos grupos de personas de forma automática y a determinadas horas, recibiendo después un informe con los faxes que hemos enviado o recibido, con lo que esto supone de ahorro de tiempo, energía y dinero. Las distintas posibilidades del programa permitirán al usaurio enviar o recibir cualquier tipo de documento.



Para crear un gráfico a partir de una hoja de cálculo basta con un simple clic de ratón.

★★★★

CLARIS WORKS 3.0

FABRICANTE: CLARIS

PRECIO: 19.900 pts. + IVA

DISTRIBUIDOR: GTI
Parque E. San Fernando de Henares. Edif. Europa. 2ª planta. 28831 Madrid. Tel.: (91) 677 95 95

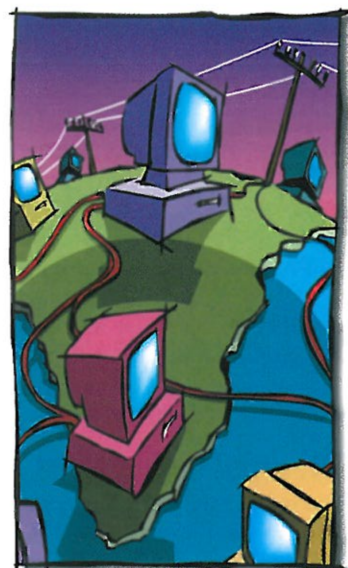
MICROSOFT WINDOWS

MEMORIA: 4 Mb

DISCO DURO: 3 Mb

PROCESADOR: 386

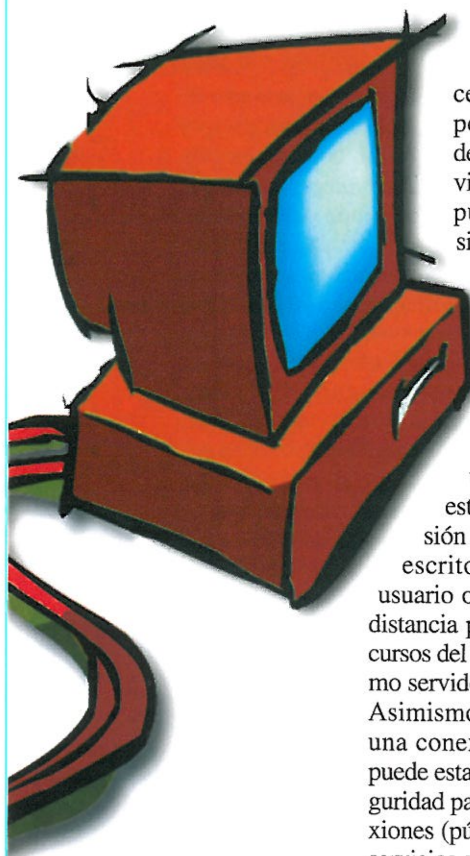
Laplink para Windows permite comunicarse con otro u otros ordenadores por medio de conexiones por módem, red local, dispositivo inalámbrico o cable serie gracias a las facilidades del entorno Windows. Por si fuera poco, esta versión cuenta con una opción para poder utilizar las aplicaciones Windows y DOS del PC remoto como si estuvieran en nuestra pantalla, e incluso dialogar con otro usuario a través del ordenador.



Maneje varias máq

La instalación de Laplink para Windows es sencilla y está orientada a todo tipo de usuarios. Estos únicamente deberán saber qué tipo de comunicación van a establecer con mayor frecuencia, configurando esta mediante sus puertos, velocidad en baudios o dispositivos. Posteriormente se pueden llevar a cabo ajustes finos del sistema para añadir otros tipos de conexión o dispositivos.

Lo que más llama la atención de la versión 6 de Laplink es la posibilidad de conectar un PC con otro mediante el módem, convirtiendo la conexión remota en una ventana de aplicación dentro del propio Windows. De este modo, la pantalla del ordenador remoto aparecerá en el PC principal, poniendo a disposición del usuario todos sus servicios y recursos. Por supuesto, el PC que consiente la conexión deberá tener instalado el programa.

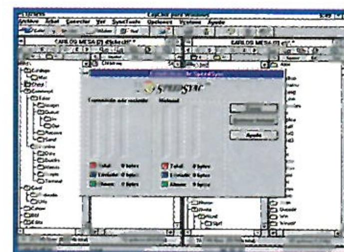


Una vez que se ha realizado la conexión será posible utilizar cualquier combinación de los tres servicios que ofrece este programa: la transmisión de archivos, el diálogo escrito en pantalla con otro usuario o la opción de mando a distancia para disponer de los recursos del ordenador que actúa como servidor.

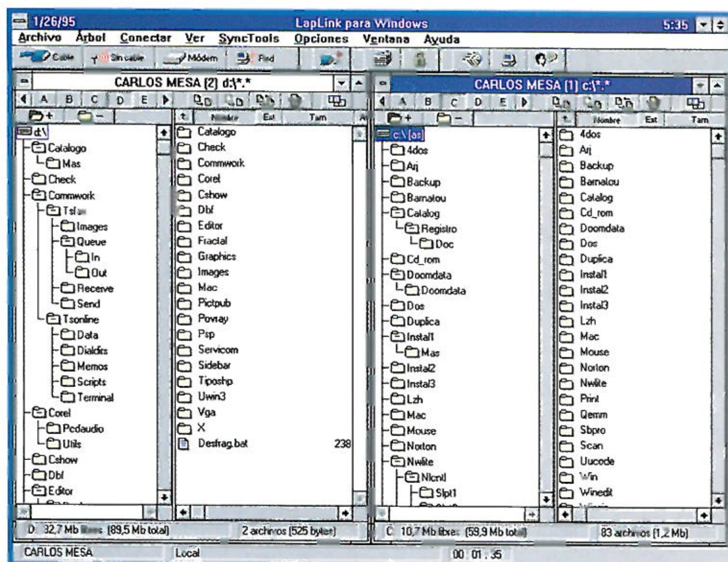
Asimismo, cuando se establece una conexión saliente, Laplink puede establecer los niveles de seguridad para impedir ciertas conexiones (públicas o privadas) y los servicios autorizados. Todos estos ajustes de seguridad se aplican a las conexiones por cable serie o paralelo, red Novell o conexión inalámbrica.

Tras conectarse a otro PC se puede hacer uso de cualquier combinación de los tres servicios enumerados. La transmisión de archivos, por ejemplo, abre una ventana destino similar a la del Administrador de archivos habitual de Windows y otra ventana igual correspondiente al directorio y unidad del PC remoto. Todos los directorios mostrados se pueden expandir. Pero lo más curioso de este Laplink, y que lo diferencia de sus antepasados, es una de las técnicas habituales de Windows y que en esta aplicación viene como anillo al dedo: nos referimos al sistema de *arrastrar y soltar* con el ratón. Pues bien, manteniendo pulsada la tecla CTRL y el botón izquierdo del ratón, se pueden arrastrar los ficheros de una ventana a otra. La copia es tan sencilla como esto.

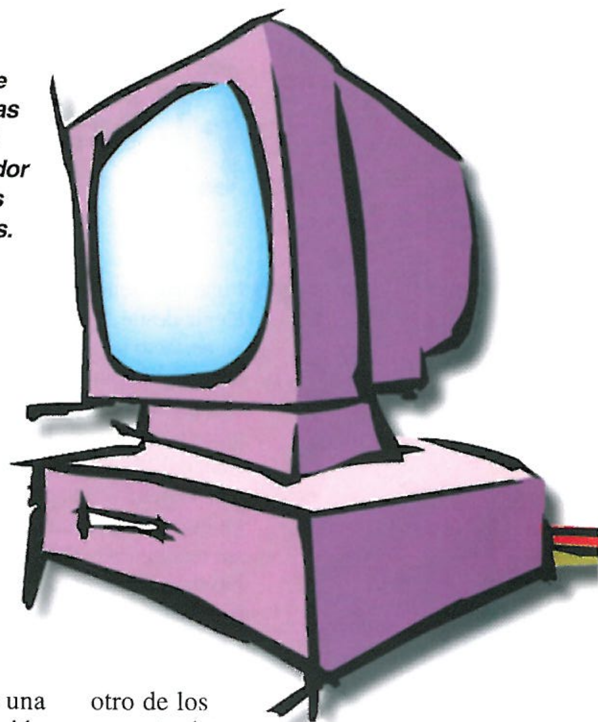
El botón del mando a distancia sirve para conectarse con otro PC tecleando el número de teléfono del ordenador que actuará como servidor. Una vez que el módem ha realizado la conexión, se puede ver el entorno del PC remoto a través de una ventana de Windows o a pantalla completa, siendo recomendable esta última para la dedicación exclusiva o si se quiere una sensación completa de estar trabajando con los recursos de su propio ordenador. Aquí es cuando surten efecto las restricciones impuestas por el ordenador servidor a la hora de limitar los accesos o recursos. A partir de este momento podrá ver y manejar los programas y ficheros del principal como si lo tuviera delante. El acceso al DOS



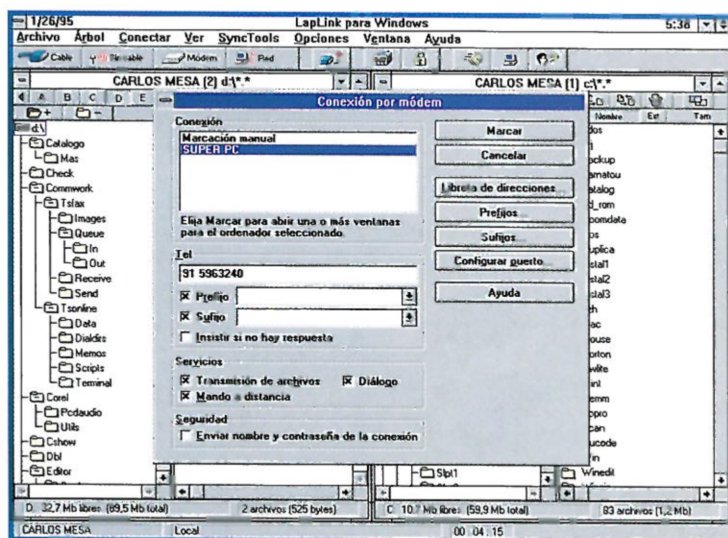




Laplink abre dos ventanas similares al Administrador de Archivos de Windows. Una, del ordenador destino y otra del remoto.



jinas a la vez



SpeedSync sincroniza directorios entre sí, llevando un control del historial de las transmisiones y de las estadísticas.

del servidor se hace desde una ventana, como si de una sesión DOS de Windows se tratase.

La última opción, Diálogo, ofrece una ventana con dos paneles: el superior registra la conversación en curso, mientras que el inferior es para que el usuario escriba su parte del diálogo. Esta opción no representará ningún problema para los habituales de programas de comunicaciones como Terminate o Telemate.

El programa Laplink es de lo más completo. Contempla operaciones avanzadas como la transmisión de archivos que no estén en destino, simplificando la tarea de actualizar copias de seguridad; la sincronización de directorios con el comando SmartXchange y la representación gráfica de las estadísticas de las últimas transmisiones con el comando SpeedSync.

Durante la instalación del programa, Laplink crea otros iconos en el Grupo de Programas al que pertenece. Uno de los mismos actualiza la barra de herramientas de otro de los paquetes integrados de Traveling Software, CommWorks, integrando la nueva versión de Laplink para Windows en la misma barra donde se encuentran programas como TSOnline o TSFax. Todo ello en el caso de que encuentre el Grupo de programas CommWorks.

Otro de los iconos activa un pequeño programa de comunicaciones que marca un número de teléfono de Barcelona desde el que se suministra por módem toda la información concerniente al registro del programa y a los datos personales del usuario. Este detalle sólo aparece en la aplicación Microsoft Network incluida en Windows 95.

El último punto que inclina la balanza en favor de esta aplicación es el programa de desinstalación de Windows, que permite retirar fácilmente los ficheros correspondientes a Laplink de las alteraciones provocadas en Windows y sus directorios.

Laplink 6 para Windows ha sido totalmente traducido al castellano, tanto sus programas como sus manuales de una forma correcta. Este programa es una de las mejores soluciones de conectividad entre ordenadores. Pero por si esto le parece poco, en el paquete además se incluyen, de regalo, los cables serie y paralelo.

CARLOS MESA

★★★
LAPLINK WINDOWS

FABRICANTE: TRAVELING SOFTWARE
PRECIO: 25.000 pts. + IVA
DISTRIBUIDOR: GTI
Parque Emp. S. Fernando de H. Edif. Europa 2ª Planta S. Fernando de H. 28830 Madrid Tel.: (91) 677 95 95

MICROSOFT WINDOWS
MEMORIA: 4 Mb
DISCO DURO: 6 Mb
PROCESADOR: 386

Esta noche, partido

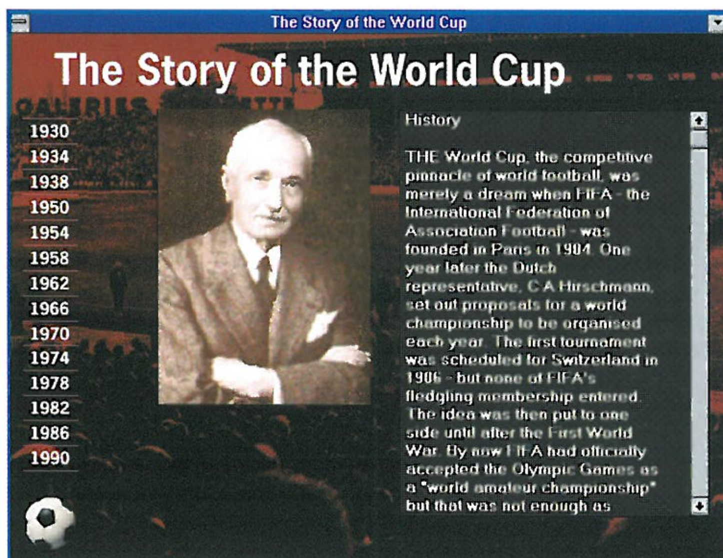
El usuario tiene la oportunidad de elegir desde la pantalla principal, en perfecto inglés, si quiere ver vídeos, repasar las 17 reglas de la International Board, consultar resultados o meterse de lleno en la fase final del Mundial de Estados Unidos. Dejemos ésta por frustración, ya que sólo aparecen los grupos, sin resultados y deberá ser el propio usuario quien rellene las casillas vacías hasta llegar a la final de Los Angeles y la victoria de la escuadra brasileira.

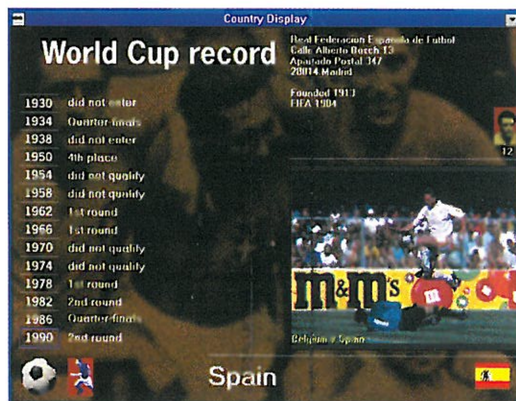
Desde 1930, todos los resultados se pueden encontrar en el histórico así como las alineaciones. Si cliqueamos en cualquiera de los jugadores, se ofrece su fecha de nacimiento, los datos de su actuación en ese Mundial y el equipo del que han sido seleccionados. En este aspecto, la información es bastante completa. Por lo que se refiere a los vídeos, se trata de unos sesenta goles reforzados con dos montajes iniciales. La imagen se puede congelar, ampliar y podemos jugar con ellas partiendo de las cuatro teclas básicas de un magnetoscopio: rebobinado, avance, pausa y reproducción. Automáticamente, tras el gol, llega la repetición de la jugada.

De la fase final de la que aparecen más goles es precisamente de la disputada en España durante 1982, aunque nuestra selección nacional haya sido injustamente olvidada.

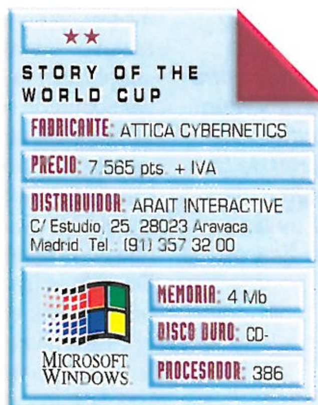
Los programas multimedia en formato digital también se han fijado en el fútbol. Con tres cuartos de hora de vídeo, en los que se repasan algunos de los goles más célebres de las fases finales del Campeonato del Mundo, la enciclopedia Story of The World Cup 1930-1994 se constituye como un completo programa de fácil navegación y sencillo manejo.







La opción Récord muestra la fase del Mundial en la que cada selección fue eliminada.



★★

STORY OF THE WORLD CUP

FABRICANTE: ATTICA CYBERNETICS

PRECIO: 7.565 pts. + IVA

DISTRIBUIDOR: ARAIT INTERACTIVE
C/ Estudio, 25. 28023 Aravaca. Madrid. Tel.: (91) 357 32 00

MICROSOFT WINDOWS

MEMORIA: 4 Mb

DISCO DURO: CD-

PROCESADOR: 386

Ni el gol de Zarra, ni ninguno de los cuatro que Butragueño marcó a Dinamarca en México están recogidos en el CD. Unicamente aparece nuestra formación para recordarnos la derrota a manos de Alemania en nuestro propio suelo. Para ello se reproduce un gol del que se culpa a Arconada quien, tras un rechace, dejó el balón a los pies del delantero teutón.

JUAN P. DE CASTRO

La singular perspectiva de



La Cosecha del Sol propone una excursión alucinante por los escenarios, la obra y la vida de Vincent Van Gogh, un genio que hizo de la rebeldía la consigna de su existencia. Este pintor expresionista murió en la más absoluta pobreza, pero sus cuadros, hoy en día, se cotizan por miles de millones.



La Cosecha del Sol recolecta concienzudamente, a través de tres programas interactivos, todo el mundo de Van Gogh. Desde la pantalla principal puede elegirse con el cursor, el Estudio, la Galería, una Visita a los Lugares o el Epílogo y la función de Salida.

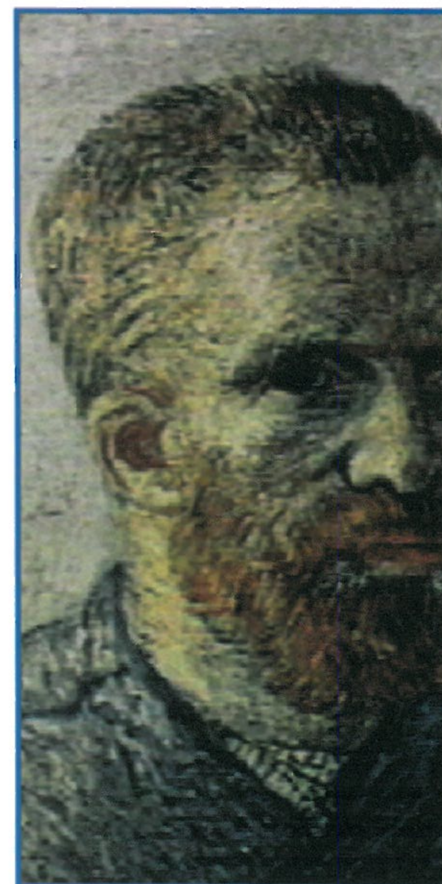
El Estudio es el programa principal. Un icono interactivo identificado por una fotografía del pintor integra toda su obra a través de los seis períodos en que ha sido clasificada y a los que se accede seleccionando y confirmando cada una de las seis obras que aparecen a modo de submenú, es decir Los Primeros Años, Nuenen, París, Arles, St Rémy y Auvers sur Oise.

Además, si se opta por su autorretrato se puede obtener información sobre su vida, desde la juventud a los estilos, ideales y, en definitiva, todo los pensamientos que rondaron por su cabeza a lo largo de su rebelde existencia.

Otro de los programas que ofrece la pantalla principal es La Galería, programa que se estructura en dos grandes grupos de documentación. Una galería de música ordenada de forma temática por una parte, y otra que comprende una pinacoteca por orden cronológico. Este último banco de imágenes digitalizadas y de gran calidad puede visionarse accionando los iconos representados por la flechas opuestas: a la derecha para avanzar y a la izquierda para ver la anterior.

Cada imagen se presenta, en principio, con su respectiva ficha técnica, que informa sobre el autor, el título, el lugar donde fue realizado el cuadro, así como su fecha y el lugar donde se expone en la actualidad.

En la Galería de Música se pueden visionar obras de Vincent Van Gogh ordenadas por temas y acompañadas por un fondo musical. En esta sección se puede acceder a Retratos, Naturaleza





La selección de las obras se ha realizado conforme a los seis lugares donde las pintó.



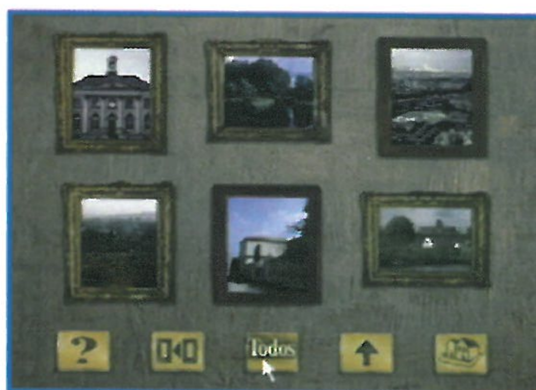
un rebelde



Las obras del programa se aprecian con una gran claridad.



La navegación por el programa es sencilla. Basta con seleccionar lo que se desee.



Muerta, Autorretratos, Ciudades y pueblos, Paisajes y Referencias, temas que Van Gogh desarrolló en sus obras.

Por último, Visitar los Lugares presenta un mapa interactivo de Europa donde se destacan aquellas ciudades holandesas y francesas que vivieron el discurrir del genial pintor. Al seleccionar Bramante, Auvers o Provenza accederemos a una carta más detallada donde se podrán elegir los lugares que se desee visitar. Al principio se verá una fotografía del sitio elegido y después el cuadro al completo y por detalles. De esta forma, el usuario puede comparar la imagen real con la visión que de ella plasmó Van Gogh y observar la singular idea de la perspectiva con que pintaba lo que veía.

El programa Epílogo y Salida contiene, además de un episodio corto de salida y el reparto técnico que ha desarrollado el disco, una nutrida lista de los museos donde se pueden visitar las obras del magnífico pintor expresionista.

Navegar a través del programa es muy fácil. En cualquier momento se puede volver a la pantalla principal a través del icono que representa una casa. Además, cada imagen puede ser congelada a través del botón de confirmación número 2 del mando. En cualquier caso, la función ayuda, identificada por un símbolo de interrogación, da paso a una detallada explicación que incluye imágenes y locución sobre todo el funcionamiento del programa.

Es necesario destacar la calidad, tanto técnica como en lo que a la selección se refiere, de la banda sonora del disco, fiel reflejo de la obsesiva música que se componía en aquella época. Autores de la talla de Claude Debussy, César Franck, Camille Saint-Saens o Emmanuel Chabrier, documentan musicalmente con fragmentos de sus obras. La Cosecha del Sol es, sin duda, una buena cosecha.

ALONSO DE VIANA CARDENAS



Autorretrato de Vincent van Gogh.



El nuevo canal de televisión es

El CD-i es el estándar multimedia doméstico. Con un parque superior al millón de reproductores, a partes iguales entre los Estados Unidos y Europa, el sistema cuenta actualmente con más de 200 títulos en 7 idiomas. Productoras del calibre de Polygram, Sony Music, EMI, MGM, Paramount y la nacional El Deseo editan en Vídeo CD.

El CD-i se conecta directamente a cualquier receptor de televisión normal y su manejo es extremadamente sencillo a través de un mando conectado por cable o por rayos infrarrojos. Además, la señal de audio, que ofrece calidad digital en estéreo, puede procesarse a través del amplificador de una cadena hi-fi para proporcionar el máximo de calidad. El sistema es totalmente interactivo y se gestiona a través de pantallas con menús ejecutables que dan la posibilidad al usuario de acceder a cualquier parte de un programa, independientemente del lugar en el que se encuentre, con lo que se consigue una interactividad total para que la navegación se adapte a los intereses de trabajo y la intuición del usuario.

Pero los lectores CD-i, además de reconocer CD foto y CD audio, pueden ver incrementadas sus prestaciones con la incorporación de un adaptador de vídeo digital que aumenta la potencia del equipo para gestionar algunos programas cuyas posibilidades son realmente impresionantes. El sistema de compresión utilizado es el estándar internacional MPEG 1 (Motion Pictures Experts Group), que permite el almacenamiento de hasta 74 minutos de vídeo con calidad superior al formato VHS en un único disco compacto. Gracias a esta gran capacidad se pueden



interactivo



incluir extensos programas culturales, musicales, cine, ocio, idiomas, infantiles o videojuegos de última generación, en un sólo disco. Recientemente ha visto la luz CD-i Acción, una nueva revista que reflejará el creciente catálogo que cuenta en la actualidad con más de 200 títulos desarrollados en 7 idiomas. El sistema dispone además de una serie de prestaciones exclusivas:

- La función Muestreo Panorámico consigue dar al material un realismo sorprendente gracias a que consigue un muestreo de hasta 360º en horizontal y vertical. Las prestaciones de esta función se aprecian cuando se conduce virtualmente un avión o cuando el usuario se "desliza" a toda velocidad sobre una pista de esquí.
- Respecto al sonido, el sistema puede soportar varios niveles de información, prestación que puede aplicarse, por ejemplo, para la incorporación de varias bandas de audio como soporte a otros tantos idiomas en un mismo programa.
- Por último, la utilidad Still tiene la capacidad de visualizar imágenes fijas con gran calidad y sin parpadeos.

El CD-i dispone de un extenso catálogo con más de 200 títulos en 7 lenguas que cubren campos tan variados como cine, idiomas, cultura, videojuegos, ocio, música e infantiles



EL ULTIMO CD-I: 450 VECES BUENO

La última novedad lanzada por Philips en el incipiente campo de los reproductores de CD-i es el modelo 450, un aparato compatible con todos los sistemas estándar de televisión que funcionan en mayor o menor medida en el mercado. Se trata de un equipo que, además de gozar de todas las posibilidades de los anteriores, es portátil y su precio es bastante asequible para cualquier economía.

En su parte superior posee dos compartimentos, uno para introducir los discos compactos digitales con toda facilidad y otro para acoplar el adaptador de vídeo digital. Aunque incluye de serie un mando por cable con respuesta ultrarápida, cursor de anillo y dos botones de confirmación/disparo, éste puede sustituirse opcionalmente por un dispositivo de infrarrojos (IR), con la posibilidad de usar los dos de forma simultánea gracias a un puerto opcional destinado a los programas que permiten la competición entre dos jugadores.

El miniadaptador de vídeo digital se instala con suma facilidad, ya que queda conectado automáticamente al ser introducido en el compartimento que existe a tal efecto en la parte superior del modelo CD-i 450. De esta forma el adaptador de vídeo digital entra en servicio junto con el equipo.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Philips dispone de varios reproductores de CD-i que adaptan el sistema a los gustos y a las posibilidades económicas de cada usuario, pero todos disponen de unas características básicas, desde unidades fijas acoplables a las cadenas de alta fidelidad hasta el modelo 450 o el portátil 350.

Los grandes, CD-i 210/40 y CD-i 220 MARK IV, están preparados para la reproducción de imágenes en televisores 3:4 (estándar) y 16:9 (formato cine Panavisión). Poseen euroconector, además de la posibilidad de salida/entrada de antena convencional a través de un





Por su parte, el CD-i portátil 350, con unas dimensiones de tan sólo 190 x 48 x 292 milímetros y de apenas dos kilos de peso, incorpora pantalla color LCD de 6 pulgadas y mando a distancia. Este modelo es ideal tanto para aplicaciones domésticas como para aquellas que vayan a ser realizadas por profesionales. El equipo puede ser utilizado en cualquier lugar, porque su alimentación se realiza tanto con pilas como mediante adaptador de corriente. Además dispone de salida de señal para que pueda ser conectado a un televisor exterior con pantalla de mayor tamaño a la que incorpora.

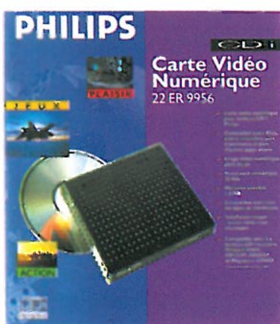
MUCHOS ACCESORIOS

Opcionalmente, el sistema presenta una gran variedad de mandos diseñados especialmente para gestionar los diferentes programas existentes.

- El adaptador de infrarrojos (IR), compuesto por un emisor y un receptor está recomendado para equipos como el CD-i 450. Cuenta con un mando a distancia opcional para sustituir al de cable que presenta de serie el equipo.
- Roller Controller está pensado especialmente para los juegos infantiles, ya que su manejo es extremadamente sencillo y resulta muy preciso.

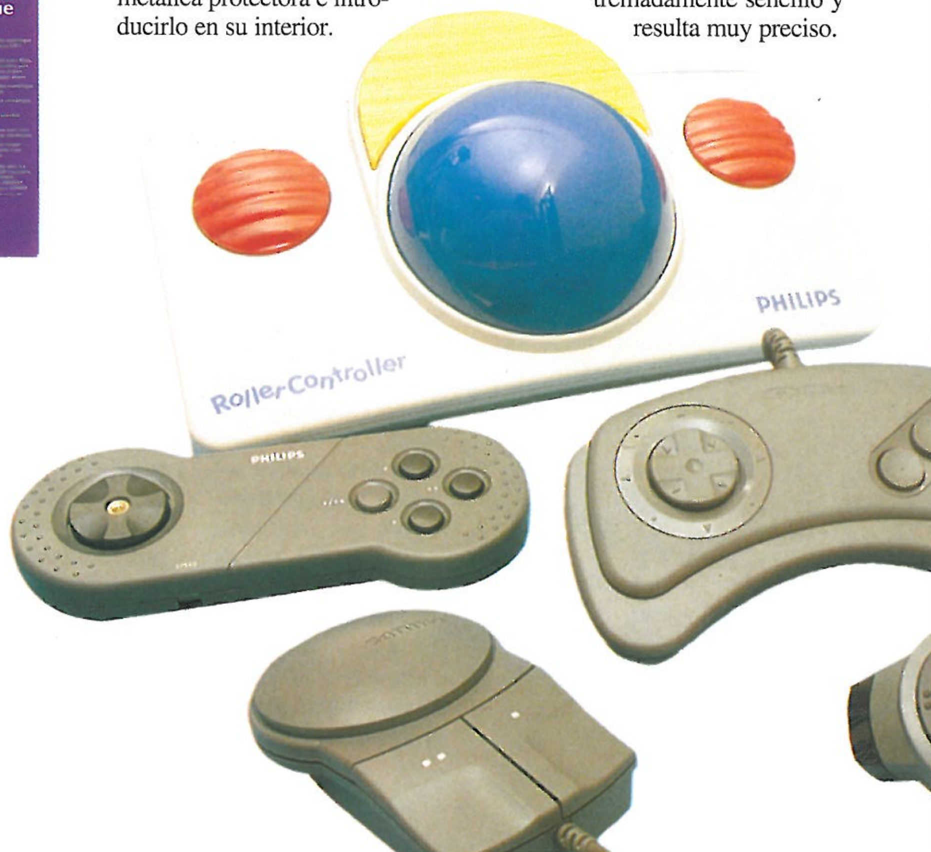
ALMACENES COMPRIMIDOS

Los programas para CD-i se presentan comprimidos según el estándar MPEG 1. Esta circunstancia exige que para que puedan ser reproducidos haya que adaptar la lectura de los datos del disco (165 Mb/segundo) a la que utiliza CD-i (1,4 Mb/segundo), siempre cumpliendo el estándar MPEG 1. Todo ese trabajo lo realiza el adaptador de vídeo digital, un dispositivo basado en el microprocesador Muti-RISC, que es capaz de gestionar hasta 400 millones de instrucciones por segundo y reproducir más de 16 millones de colores. El sonido es procesado por un conversor DAC de 1 bit cuya salida ofrece señal digital de 24 bits y 32 canales con calidad estéreo. De esta forma se pueden almacenar hasta 19 horas de audio con calidad monoaural en un sólo compacto digital. Los programas para CD-i gozan así de una imagen y un sonido extraordinarios, además de interactividad, acción y velocidad sorprendentes.



Los CD-i pueden incorporar periféricos para mejorar la calidad de los trabajos.

dispositivo opcional para que puedan ser conectados a los aparatos que carezcan de euroconector. Ambos modelos se presentan con mando a distancia por infrarrojos y disponen de un compartimento en su parte posterior para albergar el adaptador de vídeo digital, que queda conectado automáticamente con sólo levantar la lengueta metálica protectora e introducirlo en su interior.



Las grandes editoriales desarrollan productos CD-i. En España, Planeta introducirá en primavera la colección Historia del Arte Español en libros y discos CD-i Vídeo Digital

Trackerball y el ratón, dispositivos ambos que controlan un puntero gráfico, están indicados para programas donde la precisión y la funcionalidad sean fundamentales a la hora de trabajar.

El joystick para CD-i es ideal para controlar totalmente los juegos, igual que sucede con este tipo de dispositivos para ordenadores personales.

No obstante, todos estos accesorios pueden utilizarse para gestionar cualquier programa en formato CD-i, CD Photo, CD Audio o Video CD. Por si esto le parece poco, además existen otros accesorios como separadores de audio estéreo, modulador radiofrecuencia, separadores de entrada/salida, y otros muchos periféricos que irán apareciendo en un futuro muy próximo, como el asistente Tele-CD, que posibilitará el intercambio de información vía telefónica.

ALONSO DE VIANA CARDENAS



El compact disc es el soporte ideal para almacenar imágenes y sonidos digitalizados debido a los sistemas de compresión de alta tecnología que se utilizan para introducir la información en los CD. Pronto, películas y vídeos musicales inundarán el mercado. Pero, ¿cuál será el estándar?

Guerra por el estándar del Vídeo CD



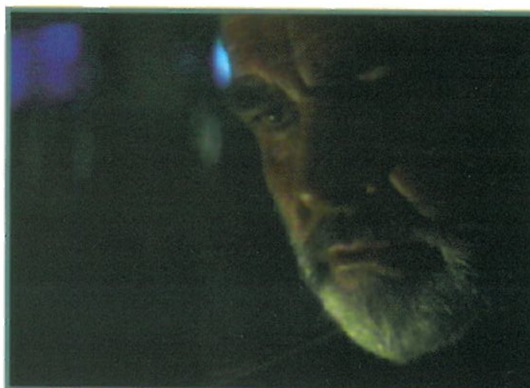
Desde hace unos meses, algunos medios de comunicación vienen informando de una supuesta guerra que se ha desatado entre las compañías creadoras de los diferentes sistemas de Vídeo CD por convertirse en el estándar del mercado. Pero, al parecer, esto sólo es una exageración. Todo comenzó con una noticia según la cual las grandes multinacionales, Toshiba y Panasonic, arropadas por otras no menos importantes, compañías como Pionner, Hitachi y Thomson, habían creado un sistema que, en principio, era bastante superior al existente para el Vídeo CD de 12 centímetros, propiedad de Sony y Philips. Estos movimientos actuales en torno al estándar de Vídeo CD son similares a los que se produjeron hace unos años con el vídeo doméstico. Entonces, el estándar VHS (el menos bueno de todos) desbancó al sistema 2000 de Philips y al Beta

En la actualidad, el sistema de Vídeo CD creado por Sony y Philips, el DVD, puede almacenar en un CD hasta 135 minutos de imágenes y sonido digital, capacidad suficiente para soportar películas y conciertos musicales. Esta capacidad de almacenamiento se verá ampliada en un futuro próximo, según han anunciado las compañías que intentan imponer este estándar y que se encuentra respaldadas por Polygram, CBS y Columbia, compañías propiedad de Philips y Sony.

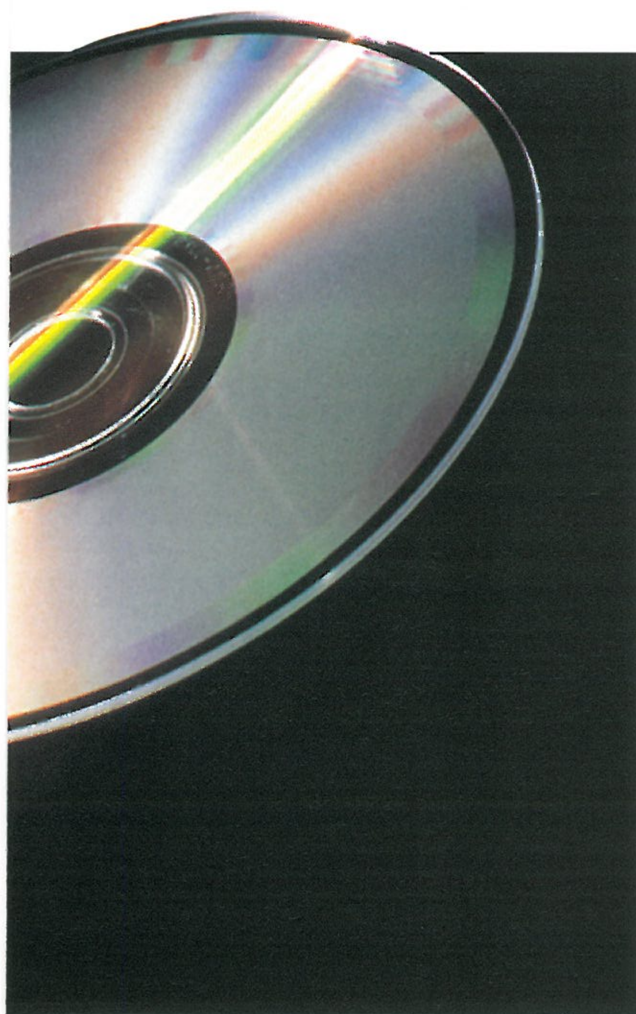
En septiembre, Philips colocará en el mercado las primeras minicadenas de alta fidelidad que incluyen lector de CD-i en lugar de CD audio, para asegurarse la delantera en el campo de los lanzamientos.

El grupo encabezado por Toshiba y Panasonic ha anunciado un nuevo sistema, el SSD (Super Sensity Disc) que pretende hacer sombra al sistema de Sony y Philips. Se trata de un videodisco grabado por ambas caras que ofrece una capacidad de hasta 284 minutos de almacenamiento. Según ambas compañías, esta gran capacidad se





El CD-i tiene programas para todos los gustos: desde películas (izquierda) hasta discos educativos.



ha conseguido a través del sistema de compresión MPEG 2, que puede comprimir en un disco de 12 centímetros de diámetro y 0,6 milímetros de espesor, hasta 5 Gb por cada cara, lo que exige la utilización de un reproductor con dos lectores, si se quiere evitar tener que dar la vuelta al disco.

Pero SSD tiene que superar todavía bastantes barreras si quiere convertirse en un estándar. En primer lugar, Philips y Sony son propietarios de la patente Compact Disc, circunstancia que les asegura una suculenta facturación por la concesión de licencias, además de poder fabricar videodiscos más baratos que la competencia. Pero en el hipotético caso de que Philips renunciara a su invento y a seguir con Sony, y firmara un acuerdo con Toshiba en favor de su tecnología, todavía le quedaría un as en la manga, el sistema Compact Disc Interactivo.

El CD-i se encuentra desde hace

Toshiba y Panasonic quieren hacer sombra a Philips y Sony con el nuevo sistema SSD.

El sistema de Vídeo CD desarrollado por Sony y Philips, el DVD, puede almacenar en un solo disco compacto 135 minutos de imágenes y sonido digital



tiempo en el mercado, y con él es posible la reproducción de vídeo digital a través de un cartucho conversor cuyo precio son 35.000 pesetas. El CD-i ya dispone de un amplio catálogo de títulos en el mercado, entre software de educación, juegos e incluso vídeos musicales y películas, que se ve ampliado día a día. Al mismo tiempo, tanto de los programas como de los reproductores están bajando mucho de precio. Si se tienen en cuenta todas estas premisas, Philips ya tendría todo lo necesario para hacer frente a cualquier competidor que le saliese al paso.
Fuentes cercanas a la compañía han comentado, incluso, la idea de fabricar un híbrido que incorpore las ventajas de ambos sistemas para evitar una guerra comercial de consecuencias imprevisibles. De lo que no cabe duda es de que tanto el sonido como la imagen que ofrecerá el sistema que sea tomado como estándar será digital.

LOS SISTEMAS DIGITALES

LaserDisc. Reproduce imágenes analógicas y sonido digital. El tamaño del soporte es similar al de un disco de larga duración de vinilo.

CD-ROM. Necesita un ordenador para ser reproducido, aunque las imágenes no ofrecen la calidad del material ofrecido por el videodisco.

CD-i. Puede considerarse como videodisco y soporta imágenes digitalizadas y comprimidas que pueden reproducirse en tiempo real. Además, visualiza imágenes fijas, gráficos y sonido con la calidad del Compact Disc. Posee una gran capacidad de interacción y es de muy fácil manejo. Es compatible con equipos de alta fidelidad y con los estándar de televisión.

Videodisco. Tiene una gran capacidad. Soporta imagen y audio digital comprimidos con tecnología de ultima generación en un disco óptico de 12 centímetros. Es compatible con equipos HI-Fi y de televisión.





ASI SE CREA UN VIDEODISCO

El videodisco está basado en la reflexión que producen los haces de láser sobre los discos compactos, de manera que un receptor sea capaz de decodificar ese rayo reflejado y convertir su modulación en información digital.
El proceso de fabricación de los videodiscos comienza con la grabación de un máster, que no es más que una superficie de cristal sobre la que se depositan sustancias altamente fotosensibles. La grabación se efectúa aplicándole un haz de láser, cuya modulación irá grabando la información en la superficie del cristal. El rayo irá creando las pistas necesarias con la informaciones de audio y vídeo.
Una vez grabado, el videodisco es sometido a un revestimiento metalizado y a una capa posterior de níquel que, una vez endurecido, permite, mediante estampación, crear copias idénticas en material plástico.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS



Gameport controla a pares

La mayoría de los ordenadores van equipados con una salida para joystick desde la cual se pueden manejar los juegos. Estos interfaces suelen venir incluidos en las tarjetas de Entrada/Salida o en las de sonido. El problema surge cuando se precisa un doble mando o cuando la velocidad del ordenador es superior a la que puede soportar su tarjeta para joystick. La solución está en la tarjeta Gameport 2000 de Sunco Technologies, que ofrece un doble puerto de juegos, cada uno de los cuales puede controlar un joystick de hasta cuatro ejes.



Los juegos están hechos para competir. El problema se plantea cuando los ordenadores sólo pueden controlar un único joystick. Para los que deseen disputar eternos partidos de fútbol con sus amigos o iniciar duelos a muerte en aviones y quieran hacerlo menejando un joystick, Gameport 2000 tiene la solución definitiva: una tarjeta capaz de controlar los dos dispositivos a la vez.

En la parte posterior de la tarjeta existe un conector de audio que permite sacar la señal de sonido del PC hacia un amplificador o altavoz externo. Aunque esta opción no ofrece evidentemente la calidad de una tarjeta de sonido, la posibilidad de amplificar la señal de audio mejora notablemente las características sonoras del PC.

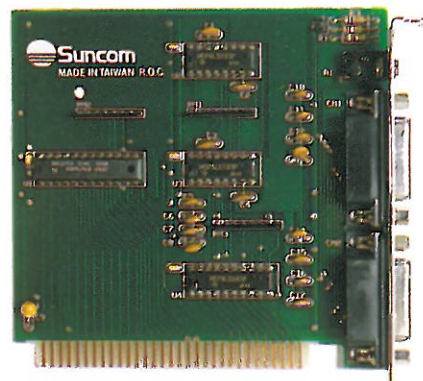
La instalación de esta tarjeta se efectúa sin ninguna dificultad , debiéndose tomar la precaución de desconectar el ordenador de la red antes de desmontar un solo tornillo. Gracias a su circuitería interna, este interfaz trabaja con cualquier modelo de PC.

Si nuestro equipo dispone de un puerto para joystick, es preciso deshabilitarlo para que no cause conflicto con el que acabamos de instalar. Para ello, las tarjetas de sonido o controladoras equipadas con este dispositivo tienen un *jumper* que las activa o desactiva.

Gameport 2000 es compatible con la mayoría de los mandos analógicos del mercado. El circuito está diseñado en torno a una PAL (Programable Logic Array), lo que hace que no sea necesario utilizar ningún programa de configuración para su funcionamiento.

Al igual que en cualquier otro interfaz de joystick, este circuito consiste en un múltiple conversor de señales analógicas a digitales. La palanca de cualquier mando analógico está unida a un par de potenciómetros, cada uno de los cuales se mueve como respuesta al movimiento de la palanca en los dos ejes de movimiento. Al moverse el potenciómetro, éste entrega una señal de tensión continua, que es proporcional al movimiento aplicado a la palanca del joystick. Esta señal de tensión es leída por el interfaz, que se encarga de convertir la información analógica a su valor digital. Cuando se ha realizado la conversión, la señal ya puede ser leída por el ordenador personal y por el juego.

UNA TARJETA DEFINITIVA



Existen bastantes juegos en los que es necesario conectar dos joystick simultáneamente al ordenador. Gameport 2000 es una de las pocas tarjetas del mercado que permite responder a estas necesidades. Para conectarla ha de anular cualquier otro puerto para joystick. Estos dispositivos suelen estar en la tarjeta de Entrada/Salida o en las de sonido, que se identifican gracias al conector hembra de tipo D-15 situado en el panel trasero de la máquina, y que está formado por dos filas de 7 y 8 orificios. Cualquier tarjeta equipada con este tipo de conector tiene un pequeño jumper que al desconectarse anula el funcionamiento del puerto de juegos.

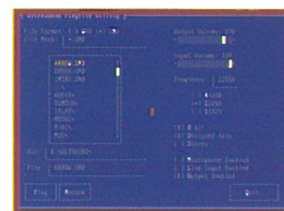
★★★
GAMEPORT 2000
FABRICANTE: SUNCOM TECHNOLOGIES
PRECIO: 4.250 pts. (IVA Incluido)
DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE
C/ Méndez Alvaro, 57.
28045 Madrid. Tel.: (91) 539 98 72

ALBERTO PIEDRA

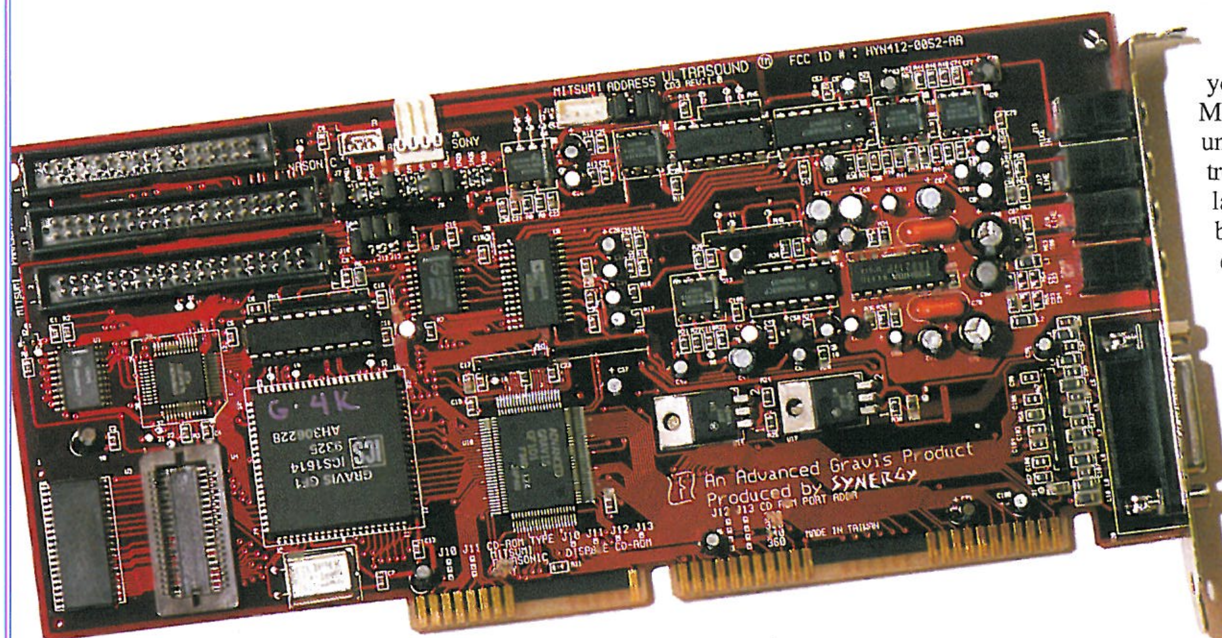




El mercado de las tarjetas de sonido está sufriendo en las últimas fechas una avalancha de pretendientes por convertirse en un nuevo estándar en este campo. Pero son los productos de la compañía Gravis los únicos que están logrando imponerse. Esta vez le ha tocado el turno a la 3CD.



Sólo para oídos inquietos



Hace unos años, cuando apareció la primera versión de la tarjeta de sonido SoundBlaster, pocos apostaron por el que se ha convertido en el estándar de sonido para los ordenadores PC. La tarjeta SoundBlaster sustituyó a la desaparecida Adlib y ofrecía sonido digital con frecuencia de muestreo de 11,025 KHz a 8 bits en modo mono, síntesis de sonido FM para la generación de sonidos e instrumentos musicales y conexión con sintetizadores MIDI.

Ha transcurrido el tiempo, y nuevas tarjetas de sonido de características avanzadas (Windows Sound System, Roland Sound Cavas, SoundMan Wave o la gama Media Vision) pugnan por convertirse en el próximo estándar, aunque ninguna de ellas acaba por conseguirlo. Creative Labs, diseñadora de SoundBlaster, no está dispuesta a perder la hegemonía en el mercado y ha contraatacado con las nuevas AWE 32.

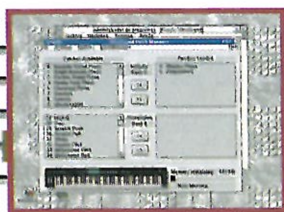
Sin embargo, los estándares no los proponen las empresas, sino la aceptación de los usuarios, y Gravis Ultrasound parece ser su próximo estándar, entre otras cosas, porque sus códigos fuente están a disposición de cualquiera en el mercado del dominio público.

La tarjeta de sonido Gravis Ultrasound 3CD, al igual que su hermana mayor, Gravis Ultrasound Max, ha combinado en una misma placa la controladora de CD-ROM y la digitalización de 16 bits, ampliaciones que en las primeras versiones de Gravis se realizaban por separado.

La tarjeta hereda las características de su antecesora: 32 voces polifónicas de sonido digital de 16 bits, frecuencia de muestreo de 44.1 KHz (el equivalente al sonido CD), síntesis de tabla de ondas (en sustitución de la síntesis FM) que reproduce un número ilimitado de sonidos con una calidad mayor, soporte de aplicaciones MIDI (hasta un total de 128 instrumentos), sonido holográfico 3D y compatibilidad con las tarjetas de sonido Sound Blaster, Roland MT-32, Sound Cavas y Adlib.

La frecuencia máxima de muestreo (frecuencia de sonidos que pueden ser digitalizados por segundo) se ha rebajado hasta las 44.100 medidas (Hz), cifra un poco inferior a los 48 KHz de la Ultrasound Max. Pese a que Ultrasound Max reproduce y archiva digitalizaciones de 16 bits en estéreo, la 3CD únicamente reproduce en 16 bits, lo que traducido a decibelios son unos 96 (la diferencia entre el silencio y el umbral del dolor de un oído humano). Para grabar sonidos, la 3CD sólo puede

> ★★★★
> **ADVANCED GRAVIS ULTRASOUND 3CD**
> **FABRICANTE:** GRAVIS
> **PRECIO:** 22.900 pts. + IVA
> **DISTRIBUIDOR:** SERIC'S ROOM
> Passeig Prim, 39
> 43205 Tarragona. Tel.: (977) 33 00 56





hacerlo en 8 bits, muestreando 256 niveles, o lo que es lo mismo, 48 decibelios (el equivalente a la diferencia entre el silencio y un motor ruidoso).

EMULACION DE SOFTWARE

Mientras otras tarjetas de sonido ofrecen compatibilidad con el estándar SoundBlaster, Gravis ha optado por incluir un método de emulación software para almacenar los patches en una memoria RAM de 512 Kb situada en la tarjeta. La ventaja es que cuando se reproduce un sonido no tiene porqué ocuparse memoria RAM del ordenador; la desventaja es que el programa emulador de la compatibilidad con las tarjetas de sonido requiere memoria expandida, lo que ya obliga a ocupar parte de la memoria del ordenador que se pretendía desvincular.

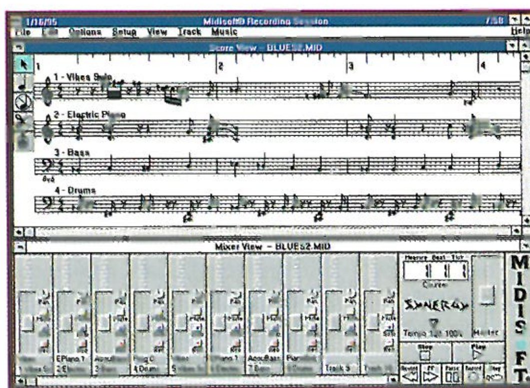
Para la reproducción de ficheros con formato .MOD de más de 1 Mb o ficheros MIDI que utilicen la práctica totalidad de los instrumentos, requiere que se disponga de 1 Mb de RAM en la tarjeta.

La novedad más significativa de este producto de Gravis es el hecho de contar con tres interfaces para los tres estándares de unidades lectoras CD-ROM: Sony, Panasonic y Mitsumi. Con ello el usuario gana un slot libre en el ordenador y un acceso más rápido a la unidad. Si va a utilizar el acceso DMA a 16 bits, tenga en cuenta que los jumpers DRQ1, DRQ2, y DRQ3 son los equivalentes respectivos a los DMA 5, DMA 6, y DMA 7 del CD-ROM de Mitsumi. Esta característica sirve para mover datos a 16 bits entre la memoria y el sonido sin la intervención de la CPU del ordenador.

Es de agradecer que la tarjeta 3CD incorpore cuatro salidas de sonido: una para altavoces o auriculares (con señal amplificada), otra de línea (para la conexión con equipos de música o amplificadores), una entrada para micrófono y otra para dispositivos (como los equipos de música, evitando de esa forma las interferencias del sonido ambiente recogido por un micrófono). Y por supuesto, junto a estas salidas, hay una conexión para joystick e interfaz MIDI.

Gravis Ultrasound 3CD puede grabar sonidos en ocho bits muestreando 256 niveles (48 decibelios) y reproducir en 16 bits (96 decibelios)





La tarjeta incluye un programa de edición de ficheros MIDI.

El sonido envolvente que proporciona Gravis Ultrasound 3CD permite colocar un sonido en cualquier punto dentro de un semicírculo de 180 grados situado entre dos altavoces y cuyo centro sea el oyente. Esta técnica sirve para emplazar sonidos a izquierda y derecha, arriba y abajo. Junto a la Sound Blaster AWE 32, Gravis Ultrasound es una de las pocas tarjetas cuya técnica tridimensional ha sido demostrada.

Por poner alguna pega, se echa en falta el procesador DSP que utilizaba la Gravis Ultrasound Max. El DSP se encarga de tareas tales como la obtención del espectro de audio mientras la CPU del ordenador se dedica a otras tareas, mejorando el rendimiento global del sistema.

EL ESTUDIO DE SONIDO

El software que acompaña a la tarjeta es el mismo que el de todas sus tarjetas hermanas, sólo que se han actualizado todas las versiones. Hay controladores para ser usados por Windows 3.1 y todas sus aplicaciones, un mezclador para modular el sonido de todas las entradas de audio, programas de composición MIDI, reproductores de ficheros .MOD, el juego de instrumentos MIDI, un editor de samples, un calibrador de joysticks y game pads, reproductores de CD Audio, el emulador de las tarjetas de sonido; y todos ellos en versiones DOS y para Windows.

Hay un total de ocho discos de alta densidad con más de 15 Mb de software, una vez descompactados en el disco duro. Y esto es sólo una ínfima parte de la gran cantidad de utilidades disponibles para esta tarjeta.

La gama de tarjetas de sonido Gravis Ultrasound es una de las opciones más serias para los usuarios y la que más facilidades ofrece a los programadores, lo que las convierten en las máximas candidatas a convertirse en el próximo estándar de sonido del mercado.

CARLOS MESA



Normalmente, cuando se habla de escáneres se piensa en voluminosos aparatos de sobremesa o en pequeños dispositivos de curiosas formas que se mueven con la mano. Sin embargo, no hay ninguna razón para que estos útiles periféricos no tengan tamaños asequibles aunque se trate de máquinas de sobremesa.

Chiquito pero copión

El diseño de ScanPartner Jr. recuerda mucho al de algunas impresoras portátiles de inyección en las que las páginas se introducen por la parte superior, lo que ahorra mucho espacio en la mesa. Sin embargo, su aspecto no debe engañar a nadie; se trata de un potente escáner que puede digitalizar fotografías y texto con una velocidad considerable (6 páginas por minuto), que es capaz de trabajar con varios tamaños de papel, desde tarjetas de visita a tamaño DIN-A4 y que puede escanear de forma automática hasta diez hojas.

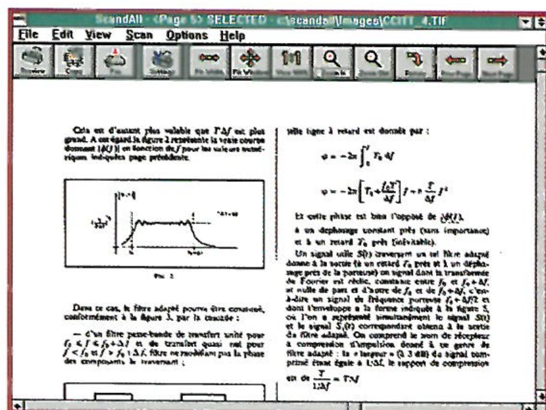
Entre sus principales prestaciones hay que mencionar sus tres modos de exploración: blanco y negro, 64 niveles de medios tonos y 256 niveles de grises, además de una resolución máxima de 300 puntos por pulgada.

El escáner se suministra con una tarjeta SCSI de Adaptec, los controladores necesarios para gestionar el sistema, el cable para conectar el dispositivo al PC y los paquetes de software ScandAll y TextBridge para la digitalización de imágenes y el reconocimiento óptico de caracteres. Además se suministran los controladores Twain e ISIS, que permiten utilizar el aparato con cualquier aplicación que use estos estándares.

El proceso de instalación, tanto del hardware como del software, es sencillo, aunque es necesario abrir el ordenador para colocar la tarjeta SCSI. Sin embargo, Fujitsu ha pensado en todo, y los usuarios menos experimentados encontrarán un manual detallado que explica el proceso paso a paso.

Scandall es una potente aplicación que va más allá de la digitalización de imágenes. Su perfecta adecuación a ScanPartner Jr. permite controlar numerosos parámetros del escáner, como el ajuste del bri-

Como se puede ver, el nivel de acierto del OCR es alto.



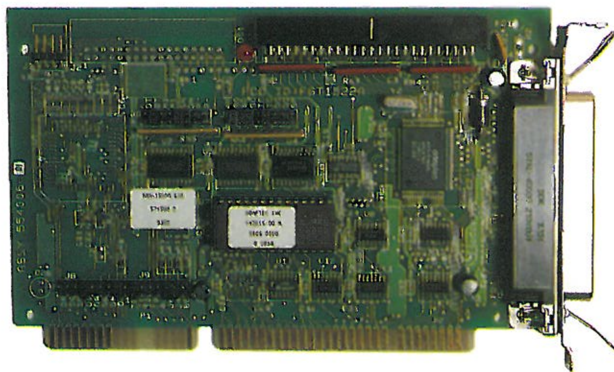
El precio de este escáner, comparado con el de dispositivos de similares prestaciones, es algo elevado.

OPCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

A pesar de que este dispositivo se puede conectar al ordenador a través del puerto paralelo, lo más indicado es utilizar un adaptador SCSI. En la configuración básica, este escáner de Fujitsu se vende sin esta tarjeta, siempre pensando en que el usuario ya cuente con un sistema de estas características. La otra opción es pedir al fabricante el cable de conexión SCSI-paralelo, lo que puede ser la solución ideal para los usuarios de ordenadores portátiles, para los sistemas que no cuenten con ranuras de expansión o para las personas que precisen una gran movilidad de sus aparatos.

La tercera opción es optar por la adquisición de lo que Fujitsu define como Bundle (paquete completo para la digitalización de imágenes). En este caso, la tarjeta escogida por la compañía japonesa como adaptador SCSI es una Adaptec EZ-SCSI, uno de los modelos más populares que existen en el mercado internacional, que también se puede utilizar para la conexión simultánea de otros dispositivos similares que utilicen este estándar para el tratamiento de imágenes y textos.

El paquete de software que acompaña a ScanParner Jr. también se puede adquirir de forma independiente o en su conjunto, lo que hará que varíe el precio en función de las opciones escogidas.



★★★

SCANPARTNER JR. BUNDLE + TEXTBRIDGE

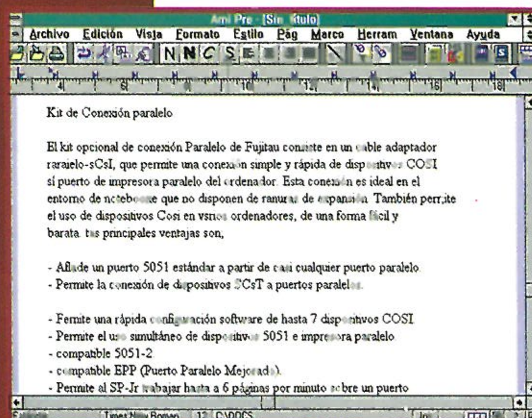
FABRICANTE: FUJITSU

PRECIO: 120.000 pts. + IVA

DISTRIBUIDOR: FUJITSU
Paseo de la Castellana, 95
28046 Madrid. Tel.: (91) 581 80 00

llo, la resolución, el dithering, las especificaciones de las escalas de grises o el tamaño del documento. Además, es posible realizar escalados, rotaciones o conversiones de las escalas de grises para aumentar la legibilidad de los textos. También es posible utilizar el escáner para introducir documentos en el PC y enviarlos a través de una tarjeta fax/módem.

TextBridge es un potente sistema de reconocimiento de caracteres que puede utilizarse independientemente o a través del procesador de texto que tenga instalado el usuario. De esta forma, se pueden incorporar textos escaneados directamente en el documento con el que se esté trabajando. El grado



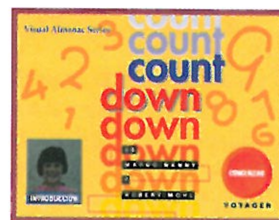
de acierto en la transcripción de los textos es alto, sobre todo cuando los impresos son claramente legibles. Para mejorar el resultado, el programa cuenta con la posibilidad de especificar si se trata de un documento normal o un fax, la orientación del papel o el idioma en que está escrito. Un inconveniente es su elevado precio, motivo por el que algunos usuarios preferirán adquirir un dispositivo plano o uno de color.



JAIME TORROJA



Acercar a los niños al mundo de la Aritmetica es la intención de CountDown, un programa que juega con papeles, espaguetis, monedas, guantes y otros objetos con el propósito de distraer al usuario al tiempo que ejerce de profesor.



Más efectivo que el ábaco

CountDown consta de tres juegos denominados Guestimation (invitación al cálculo), Nimbles (ágiles) y Leftovers (desperdicios).
La pantalla principal del juego presenta dos opciones, una que da entrada al juego en sí, y otra, representada por la foto de una niña, en la que se hace una presentación del objetivo del programa. Unos sencillos iconos permiten seleccionar el juego y objeto deseados, así como regular el volumen del sonido o abandonar el programa.
Guestimation consiste en adivinar cuántas unidades hay del objeto seleccionado. Mediante el teclado o los números que aparecen en pantalla se elige una cantidad y al pulsar la tecla Enter desaparece el mismo número de objetos que se ha seleccionado; si se propone una cantidad superior a los objetos que hay en realidad, se gozará de una nueva oportunidad y si se indican menos, habrá que adivinar cuántos quedan todavía.
Nimbles es un juego de estrategia en el que participan dos personas. Cada jugador puede sacar uno, dos o tres objetos, y gana el que elimine al último.



Leftovers consiste en sacar objetos en grupos de 5, 10 ó 30 objetos. Se trata de adivinar cuántos grupos hay que sacar para eliminarlos todos. Si al final queda un resto de objetos inferior al número elegido para formar grupo, por ejemplo tres monedas y la selección indica que han de sacarse de cinco en cinco, hay que pulsar Repetir y seleccionar Cambio para ajustar el número de objetos o el tamaño del grupo, para que el resultado sea exacto. Count Down pretende despertar la curiosidad por la aritmética, aunque el azar tiene mucha influencia. Además, como punto negativo, el programa usa demasiadas palabras en inglés.

JAVIER BALAÑA



En Leftovers hay que averiguar cuántos grupos de objetos hay que sacar para acabar con todas las piezas que aparecen.

¡Qué divertido es apre



Los personajes de siempre, el príncipe, la princesa encantada, la rana y el patito, son protagonistas de cuantas historias quiera inventarse el usuario del CD-ROM Las aventuras de Nikko, un programa que permite crear sus propios cuentos a niños de entre 4 a 8 años.



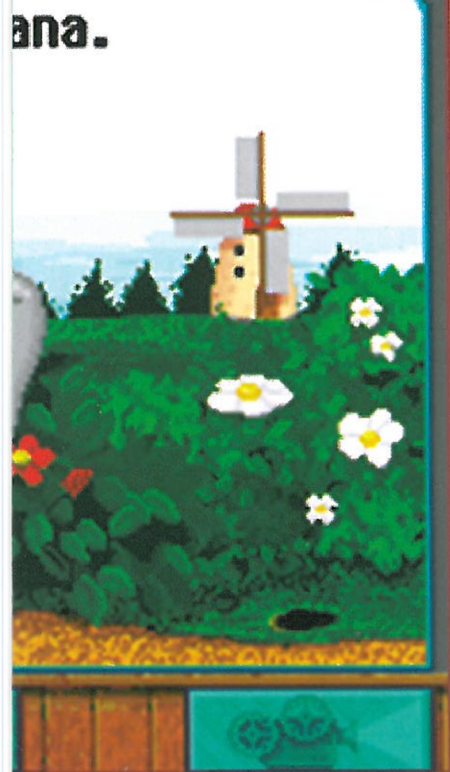
Había una vez un príncipe que salió a pasear en bicicleta y se encontró con una princesita, que le acompañó de paseo por el bosque, donde, al ser besada por el joven, se convirtió en una patita que inmediatamente se echó al agua. Y desde entonces la patita y el príncipe fueron muy amigos.
Pero también, había una vez un elefante que salió de paseo con su coche y se topó con una rana. Ambos se fueron de paseo y siempre fueron muy buenos amigos.
O puede ser que hubiera una vez un príncipe que salió de paseo en coche y coincidió con una rana que le pareció triste. Para contentarla la llevó a pasear en barca por el lago, donde sufrieron un accidente y fueron ayudados por varias ranas amigas, que les llevaron a la orilla del lago. Una aventura que hizo que la rana y el príncipe fueran amigos para siempre.
Estos son ejemplos, pero las historias de Nikko pueden tener muchas otras variantes. Lo único que permanecerá inmutable es el nombre del personaje. Nikko es la denominación del príncipe o del elefante, en función del protagonista del cuento creado por el usuario mediante este CD-ROM destinado a niños de entre cuatro y ocho años. A partir de ahí, la historia puede ser escrita como se desee. Elegir entre pasear en coche o bicicleta, encontrarse con una rana o con una princesa, verla bella o triste, pasear por el lago o el parque, convertirse en patita o seguir siendo princesa y llegar hasta el castillo son las opciones.
Según los expertos, la posibilidad que tiene el niño de elegir determinadas palabras para modificar el desenlace de la historia facilita la creación de nuevas pautas de pensamiento y aprendizaje que le facilitarán el disfrute de la lectura

Nikko puede ser un elefante o un príncipe, según decida el usuario.



nder jugando!





El niño puede guardar los cuentos que haya creado en Ver un Cuento (arriba) y rescatarlos cuando quiera.

Había una vez un llamado Nikko.

príncipe

elefante

durante el resto de su vida. Esta interacción entre la obra y el niño le produce la sensación de que es él mismo quien escribe la historia, lo que contribuye a despertar su interés por la narración, además de fomentar una habilidad pedagógica tan importante como es la visualización.

Las aventuras de Nikko permite guardar las historias creadas en un archivo del que pueden ser rescatadas siempre que se desee. Esta es una de las opciones que presenta el programa desde su pantalla inicial. Pero también se puede optar por crear un nuevo cuento o abrir el Libro Mágico para colorear, en el que el niño podrá dar color e imprimir los dibujos de Nikko y sus compañeros de aventuras. En esta opción del coloreado, el niño puede elegir el color entre los que aparecen en una gama o decidirse por un pincel mágico, representado por una flor, que le facilita los colores verdaderos que contiene el cuento. También tiene un borrador para hacer desaparecer todos los colores que habían sido aplicados al dibujo y empezar otra vez desde cero o para borrar sólo una parte del mismo. Una vez coloreado, el dibujo se puede imprimir. Otra posibilidad, si la impresora con que se cuenta no es de color, es la de imprimir la imagen y darle color de forma tradicional.

El cursor que aparece en pantalla tiene forma de varita mágica y sirve para conducir al usuario por la historia que vaya a crear. Cada vez que la varita emita destellos es síntoma de que el dibujo oculta algo; un clic pone al descubierto a un cangrejo juguetón, hace salir humo de las chimeneas de las casas, descubre una flor risueña o pájaros que se posan en el hombro del príncipe. En cualquier momento, una opción representada por una cámara de cine permite ver y escuchar el cuento de principio a fin.

Las aventuras de Nikko es un programa para que los niños aprendan mientras juegan. Además, al tener cuatro opciones de idioma, el niño puede familiarizarse con palabras en inglés, francés o italiano.

★★★
AVENTURAS DE NIKKO

FABRICANTE: THE SOFTWARE TOOLWORKS
PRECIO: 4.995 pts. (+ IVA)
DISTRIBUIDOR: PROEIN
C/ Velázquez, 10. 5º derecha
28001 Madrid. Tel.: (91) 576 22 08
MS-DOS
MEMORIA: 560 Kb
DISCO DURO: CD-ROM
PROCESADOR: 386

El programa Las aventuras de Nikko facilita al usuario la creación de historias, en las que se pueden intercambiar personajes, situaciones y escenarios



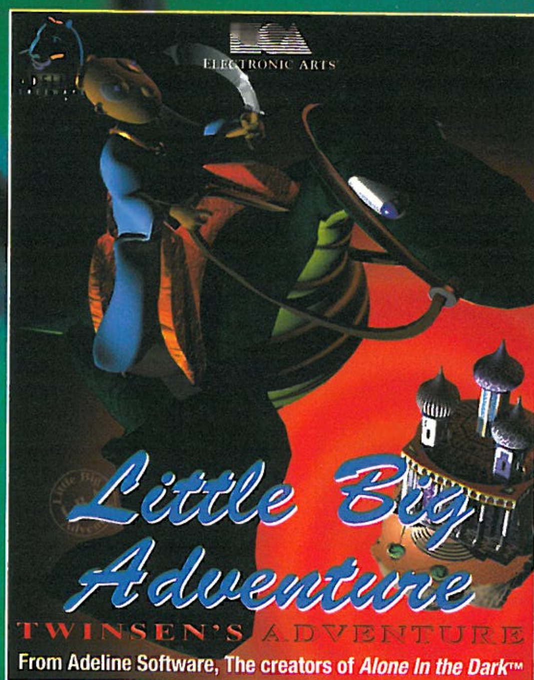
ALVARO FERNANDEZ

Hecho en Hollywood. Dirigido por ti.

Filmada en Hollywood, Wing Commander III: Heart of the Tiger combina acción trepidante con la tecnología digital más sofisticada para obtener unos efectos sorprendentes. Con un presupuesto de 3 millones de dólares y teniendo como actores principales a Mark Hamill, Malcolm McDowell, John Rhys-Davies, Wing Commander III es la primera película realmente interactiva del mundo. En el encuentro definitivo entre la Tierra y los Kilrathi, Origin ha integrado perfectamente actores profesionales y escenarios SGI artificiales. Quebrantando los convenios de las simulaciones spaciales y fijando nuevos estándares en tecnología de juegos, Wing Commander III se convierte en un fantástico viaje a las profundidades del espacio que hay que ver para creer.

• Origin • Aventura Gráfica • Disponible en PC CD ROM.





Has estado allí en tus sueños

De la mano de Frédérik Raynal, el director de Alone in the Dark™, llega Little Big Adventure™, un viaje a un mundo totalmente nuevo solamente posible gracias a las maravillas del CD ROM. Esta fiesta visual tiene como protagonista al heroico Twinsen, perdido en un peligroso mundo. Síguelo a través de 12 capítulos de acción a lo largo de 2 hemisferios enormes y 120 escenarios diferentes, cada uno con rompecabezas y trampas, vehículos fantásticos que pilotar y objetos mágicos que descubrir. Nunca has vivido nada como Little Big Adventure.

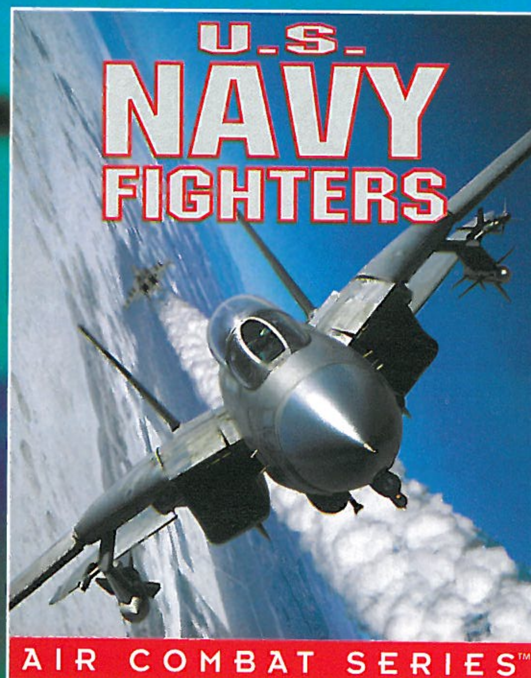
• Delphine Software • Aventura Gráfica • Disponible en PC CD ROM



Vuela en un avión de verdad

Los creadores de Chuck Yeager s Air Combat™ te ponen al límite dentro de la carlinga de tu avión. Vuela sobre un terreno casi real en un avión con textura mapeada, a velocidades que, si no acaban contigo, te dejarán sin respiración. Siente la potencia en el despegue y ejecuta aterrizajes comprometidos. Lucha contra mortíferos oponentes. Esta es la experiencia de combate aéreo más real en la que jamás has participado. Las condiciones atmosféricas, las explosiones y las ondas expansivas reflejan perfectamente la realidad (independientemente del modo de resolución en el que te encuentres). Instruye a tu compañero y escucha el rugir de los motores en sonido digital estéreo. Cuando las órdenes de tu misión te hagan salir a escena, verás imágenes de vídeo absolutamente reales. Es hora de ponerse en marcha.

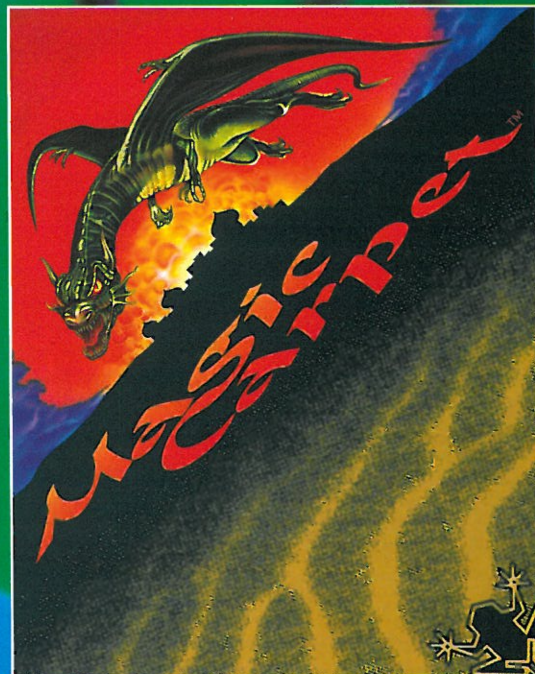
• Electronic Arts • Simulador • Disponible en PC CD ROM.

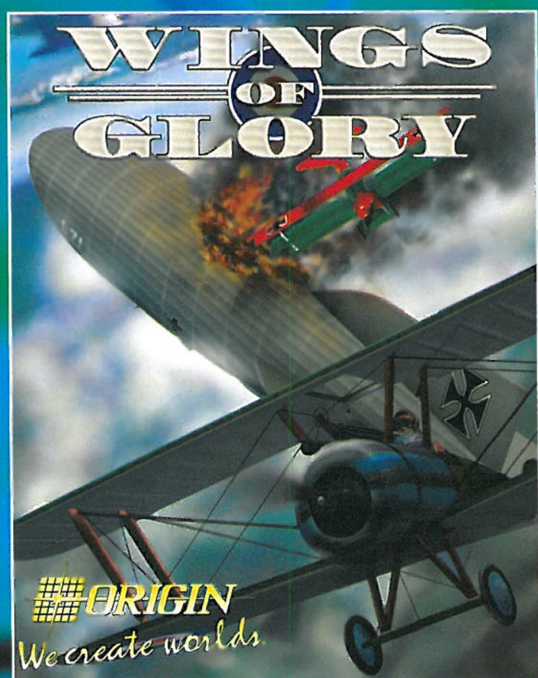


Bullfrog extiende su alfombra mágica

Bullfrog, creadores de Syndicate, Theme Park y Populous, te presentan una simulación de vuelo única que marca la diferencia. En Magic Carpet tú eres un aprendiz de hechicero que deberá utilizar sus conocimientos, valor y poderes mágicos para devolver a la vida a una tierra asolada por la cataclísmica Guerra de los magos. Con una dinámica de vuelo insuperable, puedes disfrutar la experiencia de pasar casi rozando sobre el desierto y el profundo mar azul. Además, sólo con un puñado de hechizos para protegerte de un máximo de 8 adversarios humanos y un enorme bestiario de criaturas asesinas, la acción te dejará sin respiración.

• Bullfrog • Estrategia • Disponible en PC CD ROM.





Balas, gasolina y un valor sin límites

No sólo los ángeles tienen alas. Cuando te bates en duelo al amanecer y los enemigos se acercan tanto como para olerte, necesitas unos nervios de acero para llevar a tu avión de vuelta a casa sin un rasguño. Sin radar para guiarte, sin comunicación por radio ni misiles, un desliz y cambiarás tu casco por una aureola. En Wings of Glory puedes elegir entre cinco cazas aliados y alemanes de la 1ª GM y aprenderás a pilotarlo todo, desde el Sopwith Camel hasta el Fokker Dr. 1. Enfréntate a los mejores pilotos enemigos y después utiliza el Generador de Misiones Instantáneo para combinar biplazas, bombarderos, globos y zepelines. El sonido digital de 4 canales recrea con total fidelidad el rápido fuego de las ametralladoras y el rugido de los cazas al explotar, mientras el Grabador de Misiones te permite revivir tus mayores hazañas desde cualquier ángulo. Pero,recuerda: sin valor y coraje, no tendrás las alas de la gloria.

• Origin • Simulador • Disponible en PC CD ROM.

El software de entretenimiento del futuro directamente en tus manos.



Moratín, 52, 4º dcha, 28014 Madrid. Tel: 91/429 38 35. Fax: 91/429 52 40
TELEFONO SERVICIO ATENCION AL USUARIO: 91/429 11 61

Ya está aquí, por fin, la última entrega de la serie King's Quest, la extraordinaria saga desarrollada por ese torrente de creatividad e imaginación llamado Roberta Williams, actual directora adjunta de la compañía Sierra. King's Quest VII es una aventura gráfica en forma de cuento que recrea una historia con un despliegue de animaciones sin precedentes; como si se tratara de una película de Walt Disney.

Lejanos quedan ya aquellos tiempos en los que unos juegos llamados aventuras conversacionales llenaban las horas de ocio de los usuarios de ordenador. Este género estuvo muy extendido, sobre todo en los Estados Unidos, donde había una verdadera fiebre entorno a este tipo de juegos, no así en España, donde apenas había adeptos, pero no por falta de ganas de los usuarios, sino porque había pocas producciones, y las que había estaban íntegramente en inglés. Estos programas se basaban en unas simples pantallas gráficas que amenizaban una serie de extensos diálogos que había que leer con detenimiento, a la vez que, por medio del teclado, había que introducir pequeñas instrucciones en forma de verbos como mirar, coger o tocar para resolver los diferentes enigmas que iban apareciendo. Con el tiempo, los intérpretes de instrucciones que estos juegos incluían fueron evolucionando hasta el punto de que incluso se podían dar instrucciones más extensas como "camina a la montaña y coge la piedra blanca". De esta manera parecía como si el usuario hablara con el ordenador personal.

Como en cada historia de animación que se precie, en esta hay personajes malignos.

Después se produjo la evolución del apartado gráfico, donde cada situación contaba ya con su propia pantalla fija donde más o menos se introducía al usuario en la situación, e incluso algunas conversacionales contaban con alguna que otra pequeña animación.

Los más puristas del género no admitían esta idea con agrado, ya que, según ellos, la gracia en estas aventuras estribaba en sus textos y en echarle imaginación a la situación que se planteaba. De hecho la mayoría de las aventuras conversacionales no contaban apenas con gráficos. Pero los tiempos han cambiado, y los gustos y exigencias de los usuarios también. Estos empezaban a exigir algo más de vis-



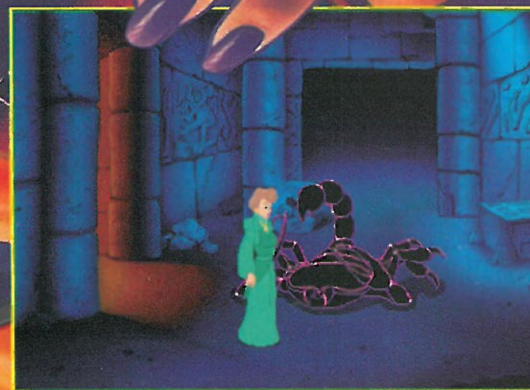
Princesa solt novio en los e

tosidad en estas aventuras. A partir de aquí es cuando se empieza a fraguar la idea de crear un nuevo género, que hoy en día conocemos como aventura gráfica, que iba a encandilar a más de un aventurero.
Como decíamos antes, mientras que aquí apenas empezábamos a conocer las aventuras conversacionales, fuera de nuestras fronteras muchos usuarios empezaban ya a disfrutar de excitantes aventuras protagonizadas por personajes tan pintorescos como el carismático Larry, el rey Graham o el cadete espacial Roger Wilco. Los *culpables* de esta fiebre eran un matrimonio formado por Ken y Roberta Williams, quienes fundaron una pequeña empresa americana llamada Sierra On-Line, que hoy es toda una superpoderosa compañía dedicada al software de entretenimiento. Ellos fueron los inventores de las aventuras gráficas, y los primeros que empezaron a crear aventuras tridimensionales sustituyendo las órdenes y los extensos diálogos por una mayor cantidad de gráficos y escenas animadas controladas a base de iconos.
El resultado de todo esto es ya de sobra conocido por todos. Space Quest, Larry, Laura Bow o Police Quest son sagas con las que, a buen seguro, la mayoría de los usuarios de ordenadores habrá jugado alguna vez. Sin embargo, una de estas ha sido siempre la predilecta y el ojito derecho, por decirlo de alguna manera, de Roberta Williams, la serie de aventuras King's Quest.
Desde que, allá por el verano de 1984, vió la luz la primera aventura gráfica animada de la serie, King's Quest I: Quest for the Crown, han sido ya seis las entregas de la serie; una nada despreciable cifra que, a buen seguro, continuará aumentando con el tiempo.
Lo que resulta curioso de todo esto es que, si alguien ha jugado con todas las entregas de la serie, se ha podido percatar sin dificultad de cómo han avanzado las técnicas de programación, el software y el hardware, y del buen uso que los programadores de Sierra han hecho de todas estas evoluciones.
La primera parte fue una primitiva aventura a base de cuatro colores, la cual todavía guardaba reminiscencias de las conversacionales, ya que las órdenes todavía se introducían por teclado. Poco a poco estas primeras partes fueron dando paso a sucesivas continuaciones, donde ya se configuraban en 256 colores, totalmente animadas, y manejadas a base de iconos.
Pero la auténtica revolución llega ahora, en un nuevo concepto de aventuras a base de dibujos animados, totalmente interactivos, como es el caso de este King's Quest VII. Pero, ¿qué tiene de innovador un juego donde los personajes están hechos a base de dibujos animados, porque ya ha habido juegos de este tipo como Dragon's Lair Space Ace? Cierto, pero estos eran arcades y el jugador no tenía que controlar al personaje o









La compañía Sierra ha pretendido crear una historia de dibujos animados donde los personajes parezcan sacados de una película.

era busca stanques



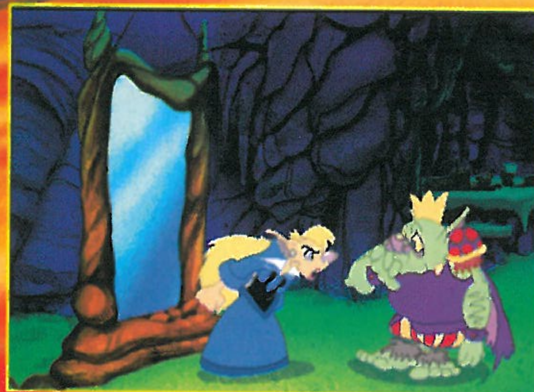
personajes en cuestión, sino que simplemente se limitaba a interactuar sobre ellos en un momento y en una situación determinados. En esta ocasión será el propio usuario el que maneje a unos personajes confeccionados a base de dibujos animados que se mueven en un entorno de igual diseño. El resultado es verdaderamente sorprendente, y proporciona al jugador la sensación de estar inmerso en un mágico cuento de fantasía, humor e intriga, protagonizado por un inimaginable reparto de personajes a cual más peculiar. En esta ocasión, la labor del jugador no se limita a representar un único papel, como ocurría en las anteriores aventuras, donde siempre encarnaba un único personaje. Aquí toma el papel de varios de ellos, entre los cuales están Rosella, la hija del rey Graham, y su esposa, la reina Valanice.

La historia comienza cuando Rosella se encuentra paseando por los bosques del reino en una preciosa y veraniega mañana en compañía de su madre. Todo transcurre con total normalidad hasta que la princesa se percata de la presencia de un gran sapo, que resulta ser un príncipe encantado. Este le cuenta que su reino ha sido invadido por un terrible hechizo, que ha convertido a todos los habitantes en extrañas criaturas. Solamente una persona con sangre real puede sacarles de tan incómoda situación. Para ello debe introducirse en el lago encantado, el cual le conducirá al reino del sapo, donde tendrá que intentar ayudar al príncipe y a su gente.

El jugador representa a varios personajes, entre ellos la princesa, la reina y el rey.

Rosella, sin pensárselo dos veces, se zambulle en el lago aprovechando un descuido de la reina. Sin embargo, Valanice se percata de la repentina reacción de su hija, tras ver cómo es absorbida por un remolino mágico hacia las profundidades del lago. La reina, sin vacilación alguna, decide sumergirse en el lago tras su primogénita, sin entender la gran atracción que este ejerce sobre ella. Las dos viajan a través de una especie de túnel del tiempo a un inhóspito mundo gobernado por trolls.

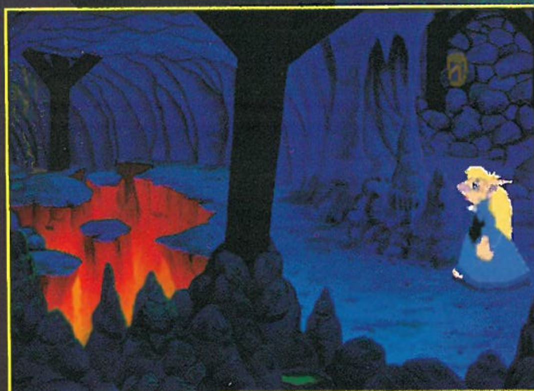
Sólo hay un problema: cada una de ellas aterriza en un lugar diferente y bastante distante entre sí. Valanice, al llegar, se encuentra totalmente perdida, sola y confusa por el paisaje del desértico lugar. ¿Dónde está Rosella? se pregunta con inquietud la reina. Tras caminar unas cuantas horas por las sofocantes arenas del desierto se encuentra con un trozo del vestido de la princesa enganchado a los brazos de un gran cactus. Ete hallazgo la reconforta, ya que prueba que su hija no anda ya muy lejos. Tras





La princesa Rosella, vestida de azul, ha de salvar a un pueblo que ha sido encantado.







De todo tipo y condición. Así son los personajes que intervienen en King's Quest VII.

esta cinematográfica introducción comienza la verdadera andadura por King's Quest VII, donde una de las principales constantes a lo largo del juego será averiguar donde está la princesa y encontrar de nuevo el agujero en el tiempo que las permita volver a los dominios del rey Graham.

Podríamos decir que lo único que no ha cambiado en King's Quest VII con respecto a sus antecesoras es en el intrigante argumento, porque en lo demás encontraréis en este programa una aventura totalmente nueva. Para empezar, se ha simplificado aún más el sistema de íconos manejado hasta ahora en las aventuras de Sierra. Ya no aparecerán los típicos ítems del ojo, la mano, la bolsa del inventario, o el monigote andando para indicarnos las acciones que podemos realizar. Todo esto se ha sustituido por una pequeña varita mágica en forma de puntero, que en todo momento estará presente en pantalla, y que si se coloca sobre un personaje o parte del escenario, empezará a brillar indicándonos que con dicho personaje u objeto podemos efectuar una acción.

La pantalla de juego se encuentra repartida en dos ventanas: la superior, donde se desarrolla la aventura, y la inferior, que nos servirá como inventario y para identificar y manipular los objetos que hay en él.

Atención a esto porque es una de las novedades de esta aventura, ya no bastará con recoger un objeto y utilizarlo sin más en el momento necesario. Cada vez que tengamos un objeto y lo hayamos sumado a nuestro inventario, tendremos que hacer uso de esta ventana para poder ver, con más detalle y ampliado, el objeto que hayamos seleccionado para comprobar si hubiera algo dentro de él o alguna señal oculta que no se aprecia a simple vista y que puede ser de vital importancia para el desenlace



Los escenarios en tres dimensiones del juego parecen auténticos.



del juego o para su correcta utilización. Otra de las novedades que también se pueden contemplar en esta séptima parte, siempre y cuando tengamos una buena velocidad de procesador, es la oportunidad de poder optar por pasar de una a otra pantalla con scroll, en vez del típico pantallazo de el resto de aventuras gráficas del mercado.
Lo que nos ha llamado también la atención, aunque en las últimas producciones de Sierra está siendo norma común, es que el juego corra bajo entorno Windows. Esto se debe a la inminente aparición de lo que será el Windows 95, el que, dicen, será el sistema operativo definitivo para PC.
Podríamos seguir durante más y más líneas relatando y comentando los detalles de King's Quest VII, pero desvelaríamos muchas de las sorpresas que el juego guarda, y que es mejor que se vean por uno mismo. Sin embargo lo que sí queremos destacar muy especialmente es la gran cantidad de animaciones que han sido realizadas para dotar a los personajes de movimiento y darles vida. Cada acción, cada movimiento, cada escena, cuenta con una animación diferente, evitando así que el desarrollo de la aventura se haga repetitivo. También hay que hacer referencia al apartado sonoro, que ha sido trabajado tanto como el gráfico. La excepcional banda sonora amenizará el desarrollo del juego, a lo que hay que sumar la gran cantidad de efectos sonoros y la multitud de minutos de diálogos que se pueden escuchar de los personajes en la versión CD-ROM, a la que se le unirán la de disquetes para PC y una para ordenadores Apple. Porque en King's Quest VII no vamos a tener que leer las típicas frases a las que hasta ahora estábamos acostumbrados en las aventuras gráficas. En este juego no tendremos que dedicarnos a leer ni una sola letra, sino simplemente a escuchar con mucha atención lo que digan los personajes, porque las voces van a ser dobladas íntegramente al castellano.
Como véis detalles no le faltan a esta superproducción que, por su desarrollo y fantasía, nos recuerda a las maravillosas películas de Walt Disney y que, desde luego, en nada tiene que envidiarlas. Tal vez puede ser muy aventurado el decir que esta producción de Sierra es la mejor aventura gráfica del momento, aunque en esto de los videojuegos nunca se sabe, ya que las mentes pensantes de los programadores nunca dejan de sorprendernos. Quién sabe... lo mismo ya se encuentran realizando lo que será la octava entrega de esta saga, y que dejará totalmente obsoleta a esta recién estrenada parte. Pero no adelantemos acontecimientos.

QUIQUE RICART





Las voces de todos los personajes van a ser dobladas al castellano, lo que evitará tener que leer los, generalmente, tediosos textos que vienen incorporados en este tipo de juegos



★★★★★

KING'S QUEST VII
Aventura Gráfica

FABRICANTE: SIERRA
PRECIO CD-ROM: 10.500 pts. (IVA incluido)
DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE
C/ Tomás Redondo, 1. 1º F. Ed. Luarca.
28033 Madrid. Tel.: (91) 381 53 32

MEMORIA RAM: 4 Mb	**INSTALACION:** Esencial
DISCO DURO: 5 Mb	**GRAFICOS:** SVGA
	PROCESADOR: 386

Digital Dreams Multimedia sigue apostando por la venta del software en sitios más asequibles y cercanos, como son los quioscos, y a un bajo costo de precio. Eso sí, sin descuidar la calidad del producto. Después de las bases de datos USA Soccer y PC Liga, DDM se ha decidido ahora por los juegos, y para esta primera incursión han apostado por un juego de rol, ambientado en el Medievo.

Escuchadme nobles caballeros de todas las naciones, pues el mensaje que os voy a transmitir puede ser de vital importancia para el desenlace de los acontecimientos futuros. Yo, Hugo de Payns, caballero y señor de Montigny, en medio de todos estos cristianos deseosos de combatir por Dios a los impuros sarracenos, os pido que nos reunamos en una poderosa orden para luchar, en todos los frentes posibles, contra la maldad que acecha en la sombra. Fortalezcamos nuestra fe en el Señor y en nosotros para no caer en la corrupción que rasga todo lo que toca. Levantemos nuestros estandartes hacia el cielo para que su brillo ilumine nuestro camino y ahuyente el mal a nuestro paso. Esta debe ser la misión y el objetivo, encaminemos de este modo nuestras acciones para conseguir tan santa tarea". De este modo nos introduce Rol Crusaders en un programa que pretende revivir aventuras en una época oscura, donde las leyendas dejan de ser tales y la más terrorífica de las realidades ocupa su lugar. Sólo la astucia y la maestría en el manejo del acero y de la magia nos librará de un dramático final.

La particularidad de este juego es que puede ser disfrutado tanto en el ordenador como fuera de él, ya que incluye un tablero, un par de dados y un montón de fichas de juego que pertenecen a los personajes para poder jugar independientemente. Aunque en las instrucciones se diga que hay que jugar a la vez, nos parece un tanto absurso jugar al mismo juego dos veces al mismo tiempo. El de tablero es un juego simple en su confección pero no en su desarrollo, y la verdad sea dicha hay juegos de rol de tablero peores que éste, pero centremos nuestra atención en el de ordenador, que es el que nos interesa.

En principio Rol Crusaders denota que es un juego de rol de pies a cabeza. Es posible crear un grupo de personajes eligiendo los parámetros de cada uno de ellos, tales como sexo, fuerza, raza, altura, agilidad, peso, inteligencia, cultura, habilidad, sabiduría, e incluso el color de pelo, pudiendo asignar también a cada parámetro los puntos de destreza que deseemos.

El jugador maneja a cuatro personajes a la vez, los cuales pue-



CRUZADA CONTRA EL





El jugador controla cuatro personajes que pueden personalizarse al gusto.





den ayudarse entre sí, recoger objetos o entablar diálogo con otros personajes. Hasta aquí el juego ofrece una buena imagen. Sin embargo, a la hora de jugarlo se encuentran algunos puntos negros. La acción la contemplaremos en modo subjetivo, que no es mala idea. A la hora de avanzar la imagen más o menos se mueve decentemente, sin embargo el diseño de los sprites de los demás personajes que encontraremos a lo largo del juego deja bastante que desear. Estos se mueven de una forma totalmente robótica y están poco detallados, a la vez que se pixelan en exceso. Pese a todo, este detalle no perjudica al desarrollo del juego, que, como antes decíamos, es un rol de pura cepa donde habrá queque explorar gran cantidad de mazmorras de estructura laberíntica. Todo depende de lo exigente que sea el jugador en cuanto a los gráficos.
Nada de esto ocurre con el sonido, el cual está más trabajado, tanto en melodías como en efectos. Rol Crusaders no es, sin duda, el mejor juego de rol que ha aparecido en el mercado, pero tampoco será el peor.
Tampoco se puede decir que sea para novatos ya que su desarrollo es complejo. En definitiva, un juego de rol aceptable que proporcionará unos cuantos buenos ratos por poco precio.

ENRIQUE RICART

El desarrollo del juego es magnífico, aunque algunos personajes parecen robots.

★★★

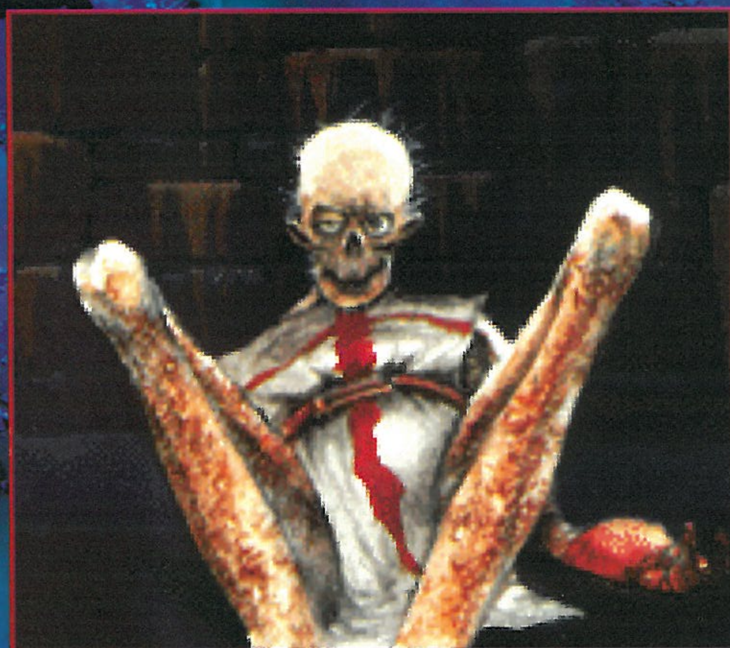
ROL CRUSADERS
Juego de rol

FABRICANTE: DDM
PRECIO: 2.995 pts. (IVA incluido)
DISTRIBUIDOR: TOWER COMUNICATIONS
C/ Marqués de Portugalete, 10. Bajo.
28027 Madrid. Tel.: (91) 741 26 62

MEMORIA RAM: 1,5 Mb	**INSTALACIÓN:** Esencial
DISCO DURO: 12 Mb	**GRÁFICOS:** VGA
	PROCESADOR: 386

La acción del juego se contempla en modo subjetivo. De esta forma se pueden ver escenas como esta.

MAL



Era de esperar. En plena avalancha de juegos tipo Doom, LucasArts ha realizado su particular versión de éstos, pero con los toques de calidad y el desarrollo que siempre han caracterizado a esta casa. Con Dark Forces se puede vivir y sentir toda la emoción de las películas de la trilogía de La Guerra de las Galaxias, ocupando el papel de los luchadores rebeldes que intentan aniquilar a las Fuerzas del Imperio.

Permanezcan atentos y lean con atención estas líneas, sobre todo los que sean fanáticos de todo lo que sea Star Wars, ya que aquí presentamos el último trabajo de la casa LucasArts, que, a buen seguro, mantendrá pegado a los ordenadores a miles de usuarios. Se trata de Dark Forces, un juego de acción-aventura en la línea de ese fenomenal programa llamado Doom.
Pero que nadie piense que es simplemente una adaptación del juego de ID Software con un lavado de cara. Aunque sigue su misma línea, cuenta con algunas diferencias que lo distinguen notablemente. Lo primero es el entorno, donde el juego sitúa al jugador nada menos que en los escenarios que dieron vida a la que ha sido, es, y será, una de las mejores sagas de ciencia-ficción cinematográfica que se haya hecho, hablamos de la Estrella de la Muerte y sus circundantes sistemas planetarios.
Sin embargo los grandes ausentes serán Luke, la princesa Leia o Hans Solo, ya que el jugador no tomará cualquiera de sus personalidades, sino la de un agente especial del servicio de inteligencia de la Alianza Rebelde llamado Kyle Katarn.
Los rebeldes han sabido que el Imperio está inmerso en la construcción de una potentísima estación espacial, La Estrella de la Muerte, con la que piensan aniquilar definitivamente la rebelión. De este modo comienza la primera de las muchas misiones que hay, y en la que habrá que infiltrarse en la base imperial para apoderarse de los planos de esta estación.
Precisamente esta es una de las diferencias que distinguen este juego de Doom. El objetivo de las misiones en Dark Forces va mas allá de encontrar unas cuantas llaves y la salida que nos dará acceso al siguiente nivel. Aquí habrá que cumplir unos objetivos bastante más comple-



Entre tini













Para hacer frente a los enemigos, el jugador dispone de ocho tipos de armas.

jos para pasar de una fase a otra, lo que le proporciona al juego unas coordenadas más aventureras.
A esto también contribuye la forma en que se desarrolla la acción, totalmente en primera persona. Es decir que todo se ve como si fuera el propio jugador el que estuviera allí, combatiendo contra las tropas del emperador comandadas en esta ocasión por el despreciable Almirante Mohc. Los enemigos a los que hay que enfrentarse son muy variados y con distintos tipos de habilidades de ataque y defensa. Nada menos que una veintena de tipos diferentes de personajes nos harán frente en nuestro intento por combatir el lado oscuro. Entre ellos estarán las competentes tropas de asalto imperial, los soldados de choque, los cazarecompensas, algunos mutantes, y una patulea de insólitos y diabólicos seres. Para hacerles frente, el jugador cuenta con ocho tipos de armas distintas, equipadas con su propio potencial de fuego, aunque también se puede luchar utilizando desde los puños hasta sofisticadísimas armas láser, cañones de iones y detonadores termales. Como es más que probable que a lo largo del juego el jugador pierda energía y potencia de fuego, a lo largo del mapeado de las fases se encuentran repartidos estratégicamente diversos ítems que proporcionarán energía extra, armas nuevas, invulnerabilidad temporal, invisibilidad y demás ventajas para llegar con bien al final de la misión.

El mapeado del juego es extenso, pero a los fanáticos se les hará muy corto.

Una de las novedades más destacables de Dark Forces es la movilidad del personaje principal. A las habilidades de correr, moverse tanto adelante como atrás, y a izquierda y derecha, se le ha sumado la posibilidad de saltar y poder mirar arriba y abajo a la vez que camina. Esto propociona al jugador un mayor realismo de juego, a lo que también contribuyen los múltiples detalles gráficos con los que cuenta. Todos los gráficos, tanto de los escenarios como de los sprites, están íntegramente realizados en tres dimensiones, con texturas y con un detalle que se puede variar dependiendo de la

eblas

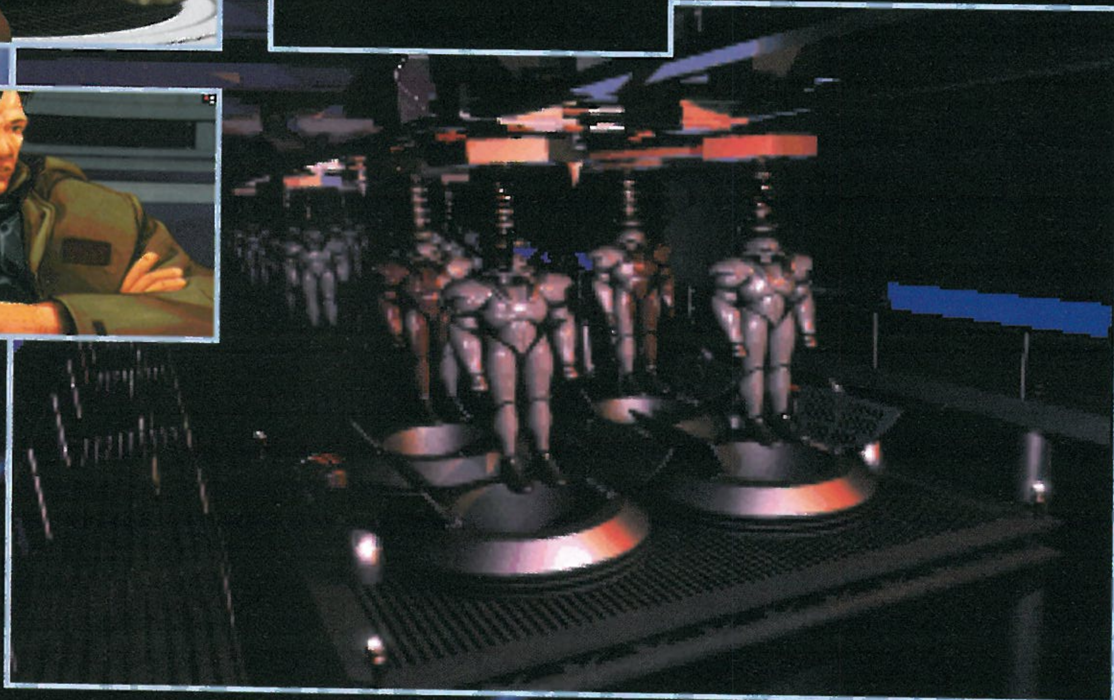


En Dark Forces hay que cumplir una serie de requisitos para avanzar a la siguiente fase.









El jugador puede observar multitud de detalles salpicados por todo el programa.

velocidad del procesador de que disponga el jugador. Obviamente, cuanto más detalle se desee, más lento irá el juego. ¡Hasta qué punto de detalle llega el juego, que en su nivel más alto, aunque el jugador permanezca justo delante de un enemigo o de un decorado, apenas se pixela, al contrario de lo que ocurre en el Doom! Esto denota el gran interés y esfuerzo que han desarrollado los programadores de LucasArts.

★★★★

DARK FORCES
Arcade

FABRICANTE: LUCASARTS

PRECIO: Consultar al distribuidor

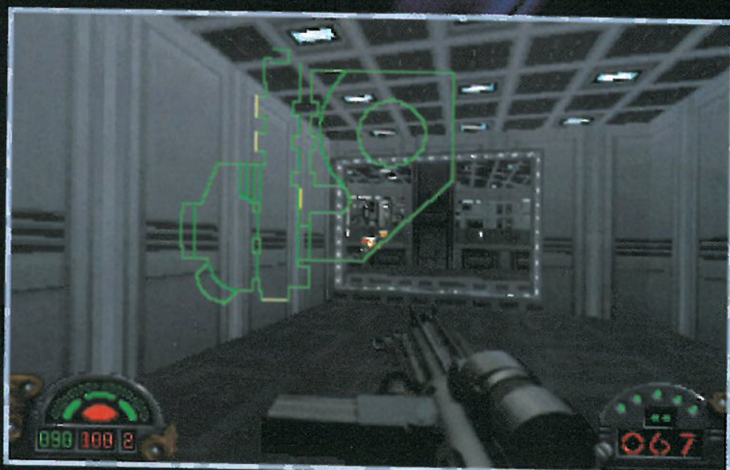
DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE
C/ Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid Tel.: (91) 539 98 72

MEMORIA RAM: 8 Mb	**INSTALACIÓN:** Esencial
DISCO DURO: CD-ROM	**GRAFICOS:** VGA
	PROCESADOR: 386

Pero por si todo esto no fuera ya suficiente, para integrar al jugador aún más en el desarrollo del programa, los programadores han incluido múltiples efectos de sonido y la banda sonora originales de la película, así como escenas animadas de acompañamiento, para el definitivo disfrute y deleite de fanáticos consumidores de la trilogía La Guerra de las Galaxias..

Dark Forces prometía mucho, y ciertamente ha cumplido en todo lo que se esperaba de él. Cuando apenas han comenzado a jugar con él, los más hábiles ya están solicitando, casi suplicando, nuevos niveles, que, a buen seguro, terminarán por llegar con el tiempo. Pero hasta entonces, será recomendable tener un poco de paciencia y aprender a disfrutar como auténticos rebeldes de la última maravilla de la compañía LucasArts, que supera a todas las secuelas de juegos tipo Doom que han proliferado enormemente.

ENRIQUE RICART



El jugador recibe datos relevantes a través de los marcadores inferiores.



Nos van a "envidear" mucho, jefe.

Ahora, todos los sábados, **El Periódico de Catalunya** le ofrecerá la posibilidad de adquirir las nuevas aventuras completas en vídeo de **MORTADELO Y FILEMON** para que sus hijos pasen un buen sábado. Sus hijos y también ustedes.

El sábado día 4: "El sulfato atómico". Y sólo por 290 ptas.



Con la colaboración de 

elPeriódico de Catalunya

Un gran medio de comunicación

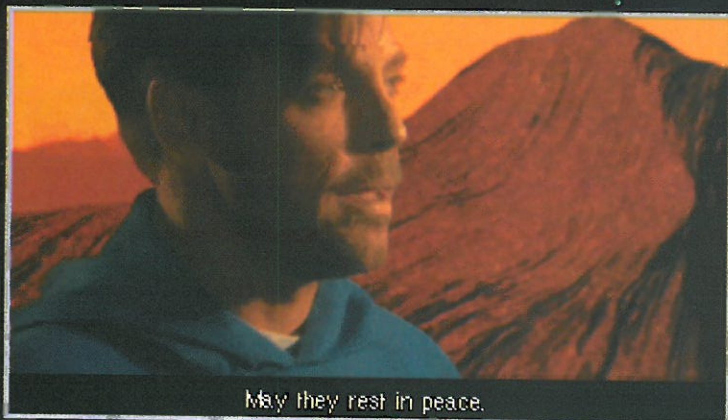


WING COMMANDER III

Heart of the Tiger

Desde luego ahora sí que se puede decir que Origin se ha desmadrado. Si ya nos sorprendieron con juegos tan cinematográficos como Strike Commander, Privateer o Pacific Strike, ahora culminan la trilogía Wing Commander con una superproducción millonaria que combina una película con la interactividad de los juegos para PC.

Mucho ha llovido desde los tiempos en los que un tal Chris Roberts, de hobby programador de juegos, sacó a la luz un simulador de combate espacial llamado Wing Commander, un juego que rompía todos los moldes establecidos en cuanto a software de entretenimiento para ordenadores. El juego no sólo se limitaba a trasladar al jugador a bordo de un caza de combate estelar, sino que le hacía partícipe y protagonista de una especie de película. Por aquel entonces nadie se podía ni imaginar lo que apenas unos años después iban a crear. A este le siguió una segunda parte que enganchó a miles de usuarios. Después vino Strike Commander, otro excelente juego en la misma línea, donde viajaba a bordo de un flamante caza bombardero en arriesgadas misiones. A partir de aquí una cosa siempre quedó clara respecto a

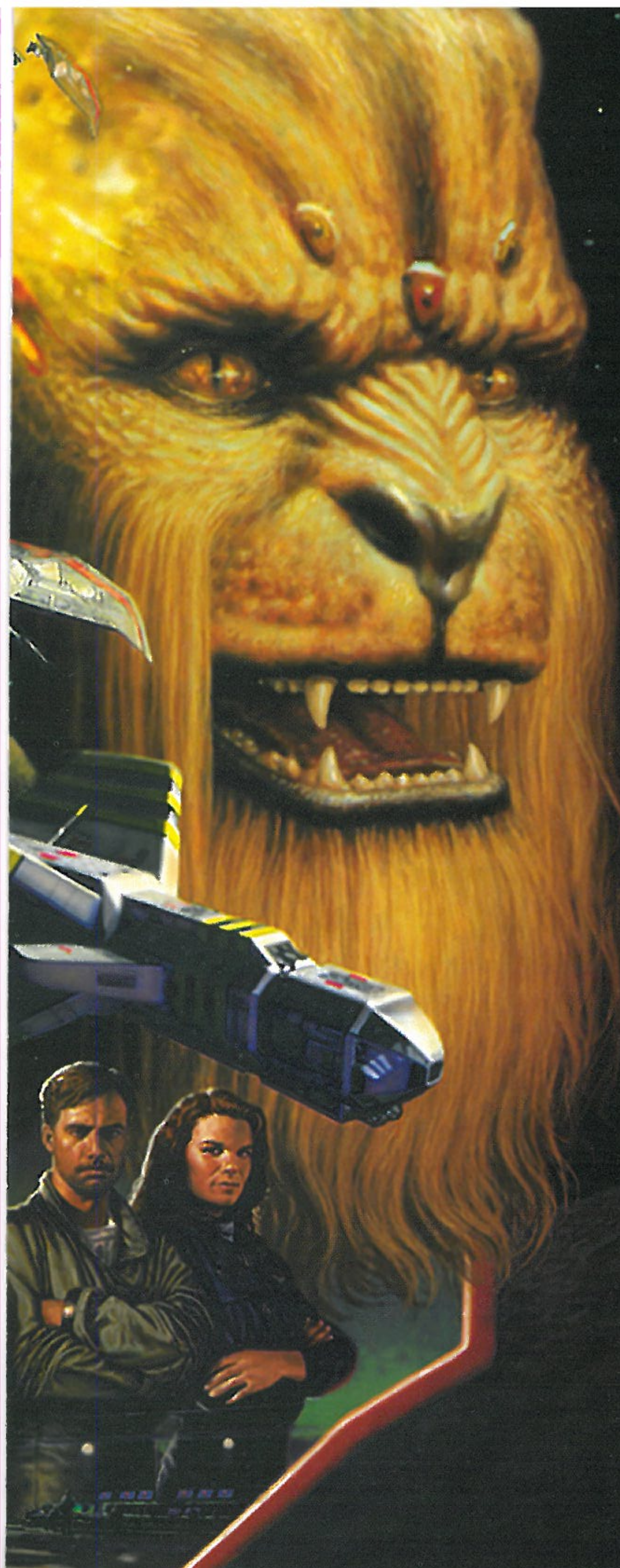


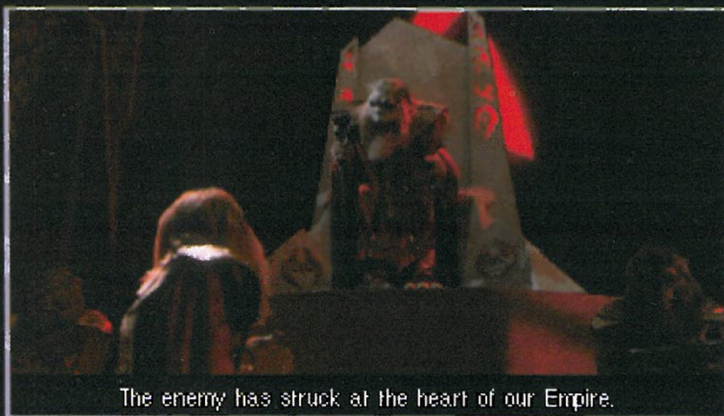
El asalto final al

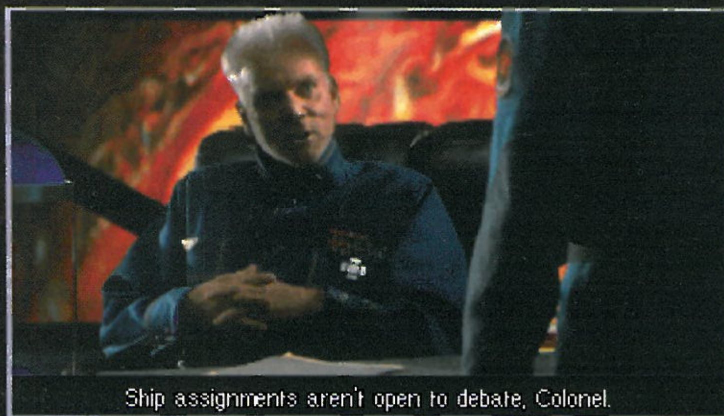
Origin, y es que no se andan con limitaciones a la hora de utilizar y exigir un hardware para sus producciones. No es que vayan con los tiempos que corren, es que se adelantan a ellos. Cuando todo el mundo apenas contaba con un 286, llegaron con el primer Wing Commander que exigía un 386 mínimo; después, cuando todo el mundo poseía un 386, aparecen con Strike Commander, que pedía, por lo menos, un 486 rapidito. ¿Y ahora? Pues ahora se descuelgan con Wing Commander III: Heart of the Tiger, y dicen que se precisa ¡un Pentium!, y además de los rápidos. En fin todo va en gustos. Seguro que hay quien está dispuesto a cambiar de máquina por jugar a un superjuego.

Las malas lenguas dicen que esta será la última entrega de la saga Wing Commander.

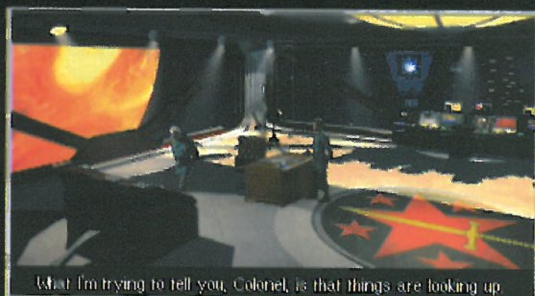
Chris Roberts no ha querido escatimar tanto en medios técnicos como humanos, como lo corroboran el reparto de actores de los que ha echado mano, sobre todo uno muy especial y que es el protagonista que ha de interpretar el jugador. Se trata de Mark Hamill, el que hiciera el papel del joven Luke Skywalker en la trilogía La Guerra de las Galaxias, lo que le ha convertido en un especialista en filmes de ciencia ficción, y candidato principal para interpretar el papel del piloto protagonista en Wing Commander III.







imperio Kilrathi









El programa cuenta con más de una cincuentena de misiones diferentes.

A este le acompaña el no menos excepcional Malcolm McDowell, Tom Wilson, Jason Bernard, John Rhys-Davies y Ginger Allen. Un envidiable reparto para dar vida a esta producción.
El lugar escogido para el rodaje no ha podido ser mejor. Nada menos que Hollywood, la capital internacional del cine, lo que prueba la seriedad con la que se han tomado este proyecto. Todo esto con el fin de dotar al juego de más de tres horas de vídeo en directo, además de docenas de horas de juego. El resultado es una espectacular aventura de vuelos espaciales, con cincuenta intensas misiones, todas basadas en combates espaciales tridimensionales de gran realismo.
Esta continuación cierra las turbulentas crónicas de la guerra Terranos-Kilrathi, donde el espectáculo final tendrá lugar en uno de los dos mundos: la Tierra o Kilrah, pero todo dependerá del jugador, de la interactividad de los distintos personajes que aparecen en el juego y de las conversaciones que mantenga el jugador con ellos.
La forma para moverse por Wing Commander III es muy parecida a las anteriores partes. Cuando no se vuele, habrá que deambular entre seis pantallas, que son: el ascen-





Más de tres horas de vídeo están incluidos en el juego.



★★★★
WING COMMANDER
Simulador de combate

FABRICANTE: ORIGIN

PRECIO: 9.990 pts. (IVA incluido)

DISTRIBUIDOR: DRO SOFT
C/ Moratín, 52. 4º derecha.
28014 Madrid. Tel.: (91) 429 38 35

MEMORIA RAM: 8 Mb	INSTALACIÓN: Esencial
DISCO DURO: 20 Mb	GRÁFICOS: VGA
	PROCESADOR: 486

sor, el puente de mando, el control de artillería, la sala de recreo, la sala de instrucciones y los camarotes. Todas ellas están integradas dentro de lo que es la nave nodriza TCS Victory. En ellas se realizarán todas las acciones previas a las misiones como la decisión de estrategias, el análisis de la misión, la elección del armamento, la elección del Wingman o salvar las partidas. Pasando a lo que es el juego puro y duro, pues bueno, salvando algunos detalles no se diferencia excesivamente de las anteriores versiones. Naturalmente, los gráficos de la cabina, los sprites de las naves y los decorados han sido mejorados dándoles un toque mayor de realismo. Sin embargo, la mecánica del juego es prácticamente idéntica. El jugador cuenta con la típica opción de los simuladores de Origin de despegar y aterrizar automáticamente, comunicarse y dar órdenes a sus compañeros de vuelo o seleccionar objetivos. Algunos pensarán que esto es muy repetitivo y que esta compañía siempre hace el mismo juego con un poco de maquillaje. Desde luego no les falta razón, pero también existe otro gran sector de adeptos a Origin que es esto lo que demandan.





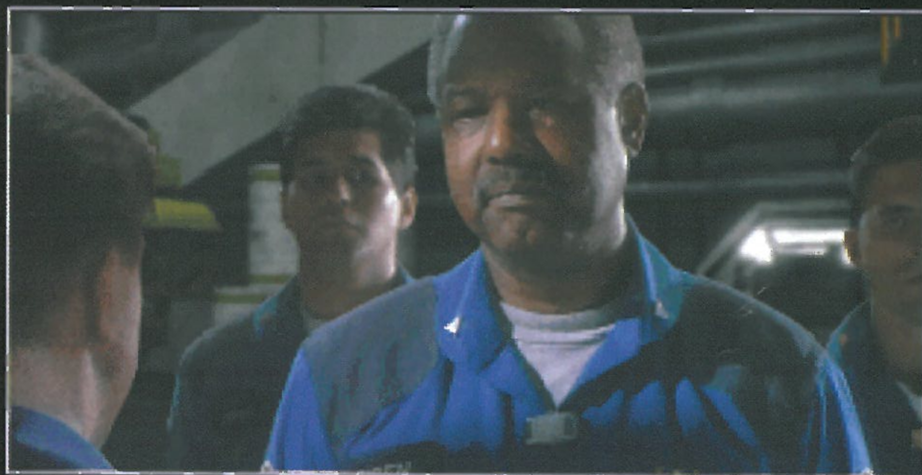


Todos los escenarios del juego han sido mejorados para dotarles de mayor realismo.



El juego, si lo tomamos desde un punto de vista imparcial, merece ser tenido en cuenta porque se mantiene en una línea que será la pauta de todos los programas de software de entretenimiento dentro de muy poco. Los ejemplos están en Under a Killing Moon y en este mismo, pioneros de lo que se están empezando a llamar películas interactivas. Y ahí está la cuestión. ¿Dónde termina la película y donde comienza el juego? ¿Resulta realmente adictivo tener que tragarse escenas de vídeo minuto tras minuto? Normalmente, una vez que se han visto las imágenes, en la segunda ocasión ya se pasa de ellas porque lo que desea el usuario es jugar, y no tragarse unas secuencias que está harto de verlas.

El problema está en que se avecina una nueva forma de jugar con el ordenador y una nueva hornada de juegos acorde con los tiempos. como con todo lo nuevo, siempre es necesario una fase de adaptación, pero en este caso será corta. Wing Commander III es la primera iniciativa en este campo, y el esfuerzo y el desembolso necesarios para crearlo, bien merece un buen margen de confianza. Calidad tiene más que sobrada y la banda sonora es magistral. Además, dicen que ésta será la última entrega de la saga Wing, por lo que los fanáticos de las aventuras entre Terranos y Kilrathi no deben de perderse esta última oportunidad de disfrutar de sus aventuras galácticas.



ENRIQUE RICART

A los buenos juegos siempre les salen imitadores. De estas secuelas, algunas quedan en el ostracismo, otras pasan sin pena ni gloria, mientras que muy pocas consiguen igualar, o incluso superar, a sus predececesores. Afortunadamente, este último es el caso de WarCraft, la última bomba de Interplay, que recuerda mucho en su desarrollo a un juego, que aún hoy, sigue enganchando a más de un usuario, Dune II: The Battle for Arrakis.

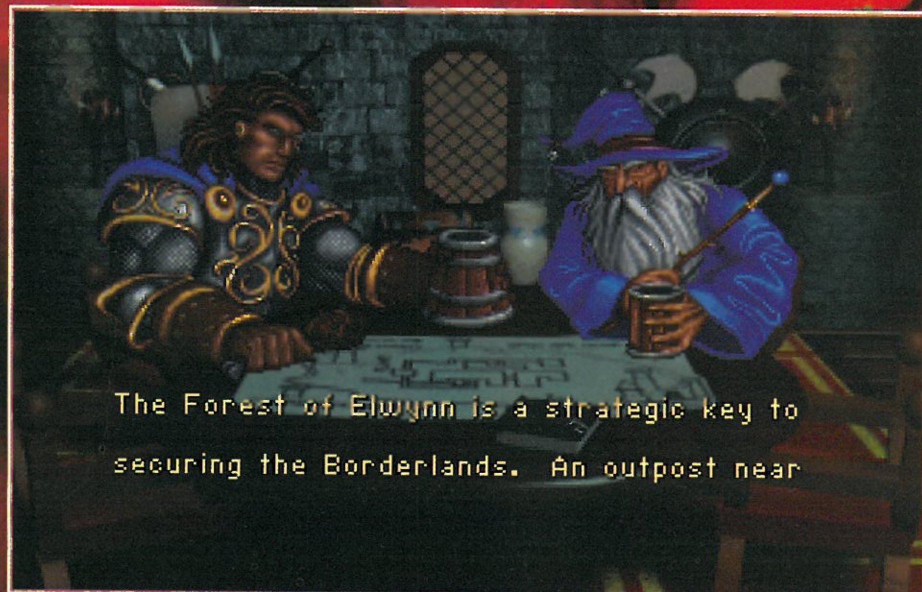




Sangre, sudor y orcos

Seguramente, la mayoría de los aficionados a los juegos para PC conocerán y habrán jugado con Dune II, un juego que, aparentemente, no decía nada, y que parecía ser un juego de estrategia más.
Pero más de uno se llevó una tremenda sorpresa cuando, a partir del día en que empezó a jugar con él, llegaba tarde a sus citas, se le enfriaba la cena noche tras noche o se le olvidaba la hora en que vivía.
¿Que es lo que ocurría? Pues que estaban más enganchados al juego que un mono a su rama, porque Dune II era superadictivo y excepcionalmente jugable.

Magos y guerreros, además de orcos, constituyen la 'fauna' del juego

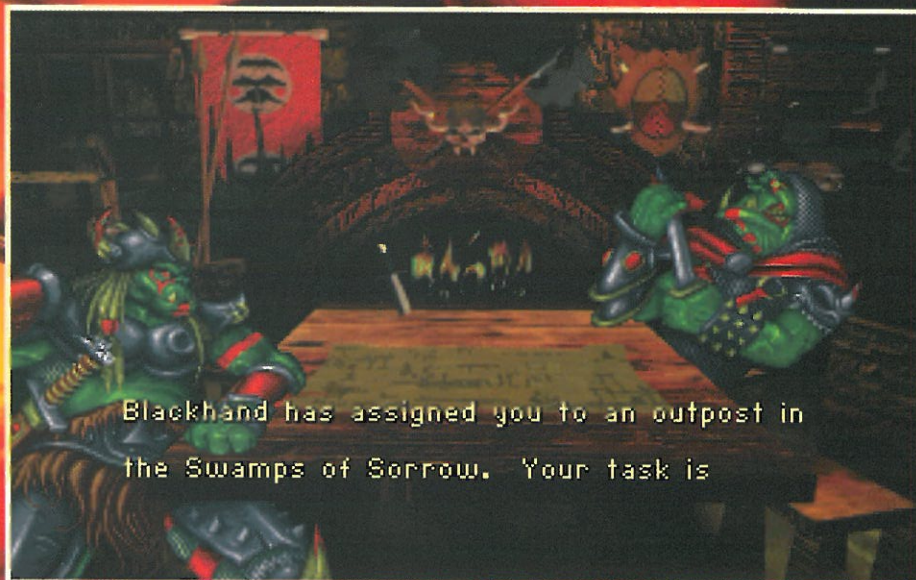


Sin embargo, a pesar de su éxito y de haber estado nominado como uno de los mejores juegos en su género en una de las anteriores ediciones de la feria ECTS londinense, no se puede decir que hayan salido muchos juegos en su misma línea.
Algunos se le han parecido, como UFO Enemy Unknown. Sin embargo, el que más se le acerca, por no decir que es prácticamente idéntico en su desarrollo, es WarCraft.
El escenario de fondo escogido es totalmente distinto al que ofrecía Dune II. Aquí se retrocede en el tiempo desde una época futurista hasta una medieval, con ciertos toques de fantasía, como son la presencia de orcos, magos, hechiceros, caballeros, y demás insólitas criaturas.
La mecánica de juego es la misma que la que se utilizó en Dune II, y que revolucionó totalmente la forma de ver, jugar y entender los juegos de estrategia. Bien participando en el bando de los humanos, o bien en el de los orcos, el usuario tendrá que

participar en diferentes misiones que conforman las fases del juego, intentando descubrir la ciudad enemiga y destruir y aniquilar totalmente al enemigo y sus construcciones. Para ello deberá mover las piezas con sabiduría para conseguir adentrarse poco a poco en los dominios del enemigo.
Todo en el juego es correlativo. Es decir, hay que construir granjas para alimentar a los soldados, edificar herrerías para procurarles armas, mejorar las construcciones para ampliar su nivel de producción, crear establos para producir caballos y aumentar la destreza de nuestro caballeros... Para ello es necesario dinero y materia prima. El dinero se consigue extrayendo oro de las minas dispersas por el mapeado de la fase, mientras que la materia prima, se obtiene de la tala de árboles de los bosques. Esto se consigue creando peones, que son la base de la futura ciudad y del futuro ejército. Conseguir estos peones, al igual que los demás miembros y construcciones, cuestan una considerable cantidad de oro y madera, por lo que es conveniente no malgastarlos, ya que, aunque a primera vista parezca que hay mucha cantidad, tanto las minas como los bosques se agotarán inexorablemente. Si no se lleva un riguroso control de la extracción de materias primas, no se podrán producir más elementos ni personas, con lo que el fracaso puede llegar a ser estrepitoso, ya los efectivos se revelarán insuficientes para alcanzar la victoria final.
WarCraft, Orcs & Humans es un digno sucesor de Dune II, muy parejo en su desarrollo y aunque superior en cuanto a su nivel de calidad. También su dificultad es mayor, aunque no hay que desesperar, ya que existe una opción llamada Custom, donde se puede elegir la cantidad de efectivos con los que comenzar la misión. Si de verdad pretenden sentir verdadera adicción y *enganche*, instalen WarCraft en sus ordenadores y sabrán lo que es estar *colgados* con un juego.

ENRIQUE RICART

Todo el juego se basa en las estrategias correlativas; es decir, hay que realizar ciertas acciones para seguir vivo



★★★★
WARCRAFT
Estrategia
FABRICANTE: INTERPLAY/BLIZZARD
PRECIO: Aprox. 9.000 pts. (IVA incluido)
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
Paseo de la Castellana, 52.
28046 Madrid. Tel.: (91) 561 01 97
MEMORIA RAM: 4 Mb
INSTALACIÓN: Esencial
DISCO DURO: CD-ROM
GRÁFICOS: VGA
PROCESADOR: 386

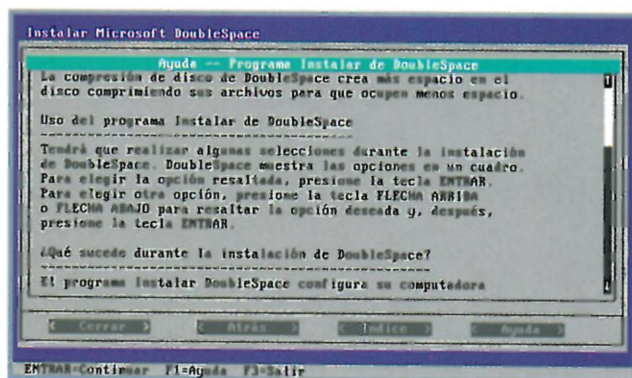
Extraer materiales asegura el manteni-miento de los poblados humanos.






SOS

Si tiene problemas con su PC o con algún programa, no lo dude, escriba a
SUPER PC. Sección SOS .
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
Intentaremos dar respuesta a sus dudas.



Más disco duro, por favor

Estimados amigos de SUPER PC. Poseo un ordenador Olivetti 486SX con una velocidad de procesador de 25 MHz, 4 Mb de memoria RAM y 85 Mb de disco duro. Mi cuestión es saber si puedo ampliar el disco duro en más de 170 Mb, que es lo que recomienda la casa. ¿Es esto posible? ¿De qué manera puede hacerse? Un cordial saludo.

Isidro Villalgordo Tomé
Orihuela (Alicante)

Efectivamente, puede cambiar su disco duro por uno con capacidad de 170 Mb. Dependiendo del espacio que tenga, podrá tener conectados los dos. Para instalar un disco duro adicional debe abrir el ordenador y, en uno de los huecos libres, generalmente entre el disco duro actual y la unidad de disco flexible, introducirlo allí. Acto seguido tiene que conectar el cable que sale de la controladora (una banda de plástico ancha con un conector negro en sus extremos) y el de alimentación para la unidad (unos cables que salen del transformador y que en su parte final están provistos de un conector blanco). Si no dispone de conocimientos para hacerlo o no se cree capaz de ampliarlo por sí mismo, siempre puede acudir a la casa donde adquirió el equipo.

¡Qué cabeza!

Estimados señores. Hace cosa de un mes y medio, mi hijo cambió el password de la CMOS del ordenador y ahora no recuerda cual puso. He visto en el número de Navidad de su revista un truco para eliminar este problema que ahora tengo, pero al ponerlo en práctica me encuentro con el problema de cómo ejecutar DEBUG, pues el ordenador me pide dicho password en primera instancia, y por tanto no sé como resolverlo. ¿Como podría eliminar el dichoso password?

Salvador Pérez Martín
Membrilla (Ciudad Real)

Su problema tiene solución, pero para corregirlo es necesario hacer ciertas operaciones en el hardware del ordenador. Le advertimos que los siguientes cambios hay que realizarlos con sumo cuidado, ya que, de lo contrario, puede averiar gravemente su PC.
1. Debe abrir el ordenador tal como indica el manual y localizar un jumper que permita descargar la pila, cortocircuitarlo y volver a configurar la CMOS.
2. En el caso de que la placa base no disponga de este jumper, siempre se pueden unir con un cable los polos de la pila, o del condensador, soldándolos durante un corto período de tiempo.
3. Si la pila se puede extraer, basta con retirarla.

Cuestiones por doquier

Queridos colegas de SUPER PC. Poseo un Commodore 80286 a 33 MHz, 1 Mb de RAM, 42 Mb de disco duro y tarjeta VGA. Mis preguntas son las siguientes.
1.- ¿Hay alguna manera de duplicar la capacidad del disco duro sin necesidad de utilizar DBLSPACE?
2.- ¿Existen placas de RAM de 8 Mb?
3.- Tengo dos preguntas que haceros con respecto a dos programas de vuestra revista:
a) En las utilidades SIS y Diskinfo no puedo acceder al apartado de la imagen, sabiendo que admite ficheros GIF.
b) El programa File Manager no lo puedo instalar porque me dice que no tengo suficiente memoria, y tengo que eliminar algunos iconos de Windows. Al hacerlo, sigo en las mismas. ¿Qué sucede?
4.- ¿Por qué algunos programas necesitan un procesador 386 ó superior?
Un afectuoso saludo.

Emilio García González
(Valencia)

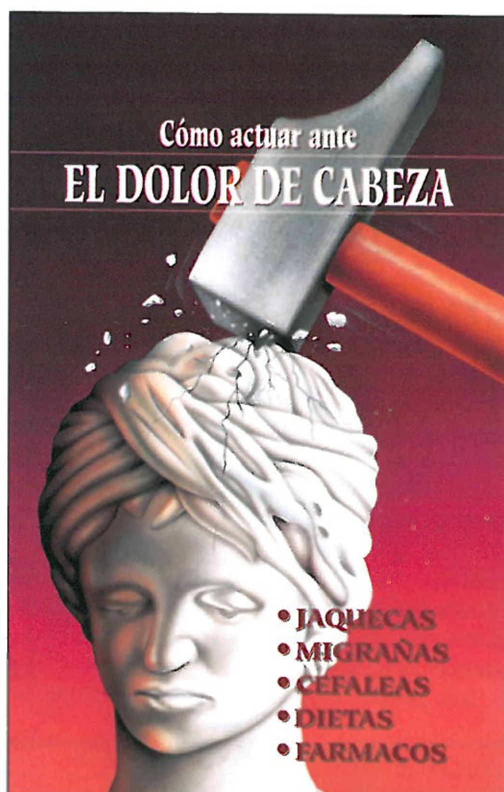
1.- Efectivamente hay otros programas de duplicación de discos duros, caso del STACKER.
2.- Sí, hay placas que permiten ampliar la memoria RAM del ordenador.
3.-a) Algunas aplicaciones requieren driver VESA para funcionar correctamente. Si su tarjeta no dispone de VESA en ROM, debe cargarlo desde disquete en la memoria del ordenador.
b) No dispone de suficiente memoria RAM, por lo que debe ampliar su ordenador. También puede probar a desinstalar dispositivos como el SMARTDRV.
4.- Se debe al tipo de procesador. En la actualidad, la mayoría de los programas se desarrollan para utilizar las particularidades de los *micros* 386 de 32 bits.



SI EL DOLOR TE TRAE DE CABEZA, LA SOLUCION ES DE LIBRO

ESTE MES, GRATIS CON TU SALUD EL LIBRO «COMO ACTUAR ANTE EL DOLOR DE CABEZA».

En marzo, la Revista Tu Salud, te regala un útil y completo manual sobre el dolor de cabeza. Una guía perfecta que te ayudará a distinguir los diferentes tipos de dolor y sus causas, además de cómo afrontar este trastorno sabiendo si es preciso o no acudir a un especialista.



Y también el **Acné:** consejos y tratamientos para solucionar un irritante problema que debe tratarse cara a cara, con mucha constancia.

– Qué hacer ante el **Sonambulismo**. Una patología del sueño, frecuente en los niños pero que normalmente desaparece en la edad adulta.

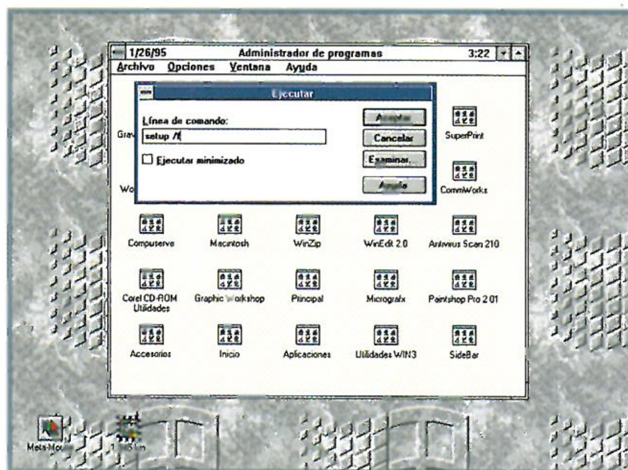
– Y la **Medicina Forense**. Una interesante especialidad médica al servicio de la ley.



GRUPO ZETA

Cambiar la identidad de Windows

Para cambiar, siempre durante la pantalla de presentación de Windows, el nombre de usuario a quien se ha licenciado el programa existen varios métodos. Sin que sirva de precedente a los piratas de parche en el ojo y aviesas intenciones, vamos a explicar en qué consisten.
Si dispone de los programas Windows 3.11 o Windows para Trabajo en Grupo la cosa es tan fácil como editar el fichero SERIALNO.INI y modificar las entradas **Username** = y **Company** =. Si se tiene Windows 3.1, ejecute SETUP /F en la opción Ejecutar del Administrador de Programas. Después, confirme el nuevo nombre de usuario y empresa.
Todos los cambios efectuados en la configuración surtirán efecto la próxima vez que se comience la ejecución del entorno Windows.

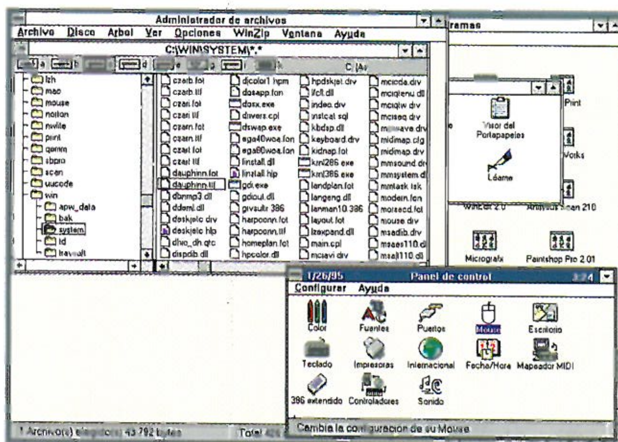


Truetype fuentes inteligentes

Ahora que cada vez son más los CD-ROM que incluyen un subdirectorio con fuentes Truetype para su uso en Windows, le explicamos una forma de instalarlas fácilmente, utilizando la técnica de *arrastrar y soltar*. Para empezar la labor, abra el Panel de Control. Abra luego el Administrador de Archivos y seleccione el disco y directorio en el que están contenidas las nuevas fuentes que quiere instalar. Seleccione los ficheros con extensiones *.TTF y *_TF, arrastrándolos con el ratón hasta el icono Fuentes. Ya está. Ahora, todos los tipos de letra instalados con esta técnica se expandirán automáticamente, listos para su uso con cualquiera de las aplicaciones de Windows.

¿Problemas al arrancar Windows?

Si tiene problemas con la ejecución del programa Windows por haber modificado algún fichero de inicialización o porque este se encuentre con el archivo de intercambio permanente dañado, aún puede forzar el arranque de Windows. Pruebe lo siguiente:
WIN /B /D:FSVX (con Windows 3.1).
WIN /B /N /D:CFSVX (con Windows 3.11).
Para comprender estas opciones, le explicamos los anteriores parámetros.
/B crea un fichero, BOOTLOG.TXT que registra los mensajes del sistema generados durante el arranque de Windows.
El parámetro /N faculta al entorno Windows para que no ejecute ninguno de los controladores de red.
/D: usado en combinación con otros parámetros resuelve problemas de inicialización.
C desactiva el acceso a los ficheros de 32 bits.
El parámetro F desactiva el acceso a disco de 32 bits.
El parámetro S especifica que Windows no utilice el espacio de direcciones en ROM contenido entre F000:0000 y 1 Mb para un punto de interrupción (breakpoint).
La opción V especifica que las rutinas de la memoria ROM harán uso de las interrupciones del controlador del disco duro.
Por último, el parámetro X excluye todas las áreas del rango de memoria donde el entorno Windows busca el espacio no utilizado.

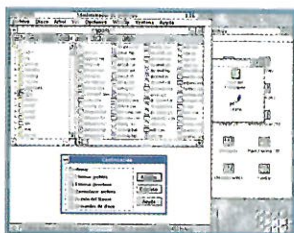


Himem.sys mucho más rápido

Cada vez que se activa el controlador de dispositivo HIMEM.SYS en el fichero CONFIG.SYS, se crea la memoria alta y extendida en nuestro ordenador, imprescindible para ejecutar Windows en modo extendido. La línea anterior se toma bastante tiempo en la creación de la memoria (en algunos casos puede llegar a utilizar hasta 20 segundos en completar la operación), dado que la orden realiza un completo chequeo de la memoria RAM del ordenador.
Esta comprobación puede llegar a ser redundante si la BIOS del ordenador también realiza su diagnóstico de la memoria durante el arranque del mismo. En estos casos, y para ahorrar esta pérdida de tiempo innecesaria y molesta, añada el parámetro que se indica a continuación al controlador de dispositivo:
DEVICE=C:\directorio\HIMEN.SYS /TESTMEM:OFF

Confirmaciones de borrado

Por defecto, el Administrador de archivos de Windows despliega cajas de diálogo para la confirmación de diversas operaciones. Es normal ver una caja de diálogo para la confirmación de la eliminación de ficheros con las fórmulas *Sí* o *Sí a todo*. Para evitar la aparición de tan tediosa pantalla, se deberá seleccionar el menú Opciones del Administrador de archivos y escojer Confirmación. Sobre esta pantalla desactive cualquiera de las siguientes opciones: Eliminar, Eliminar direc-



torio, Reemplazar archivo, Acción del ratón (para operaciones que se realicen con este periférico), o Comandos de disco (para operaciones como copiar, formatear o preparar un disco de sistema).

4DOS y Windows

Por defecto, Windows ejecutará los ficheros con extensión COM, EXE, BAT o PIF, cuando se haga un doble clic con el ratón sobre cualquiera de estos ficheros desde el Administrador de Archivos. Ello se debe a que Windows realiza esta asociación por omisión. Si desea incluir nuevas asociaciones para otras extensiones deberá modificar la entrada:

Programs=com exe bat pif

del grupo [Windows] del fichero WIN.INI. En el caso del intérprete de comandos 4DOS.COM debería incluir una nueva entrada para sus ficheros de procesamiento por lotes. Este parámetro es el que sigue:

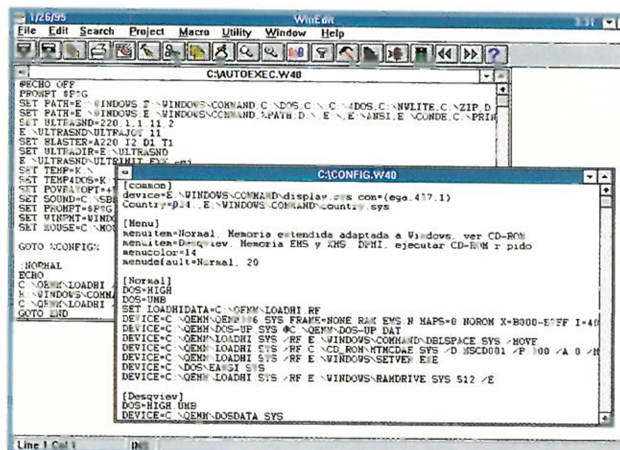
Programs=com exe bat pif btm

Modificar ficheros de arranque de Windows

Este truco les vendrá como anillo al dedo a los miles de beta-testers de Windows 95. O a los futuros usuarios del sucesor de los entornos de Microsoft; así que recuerde donde dejó este ejemplar de SUPER PC.

Si se ha instalado Windows 95 desde el DOS, se habrá evitado que el nuevo sistema operativo de Microsoft elimine la versión anterior de Windows. Como desventaja, se deberán volver a instalar todas las aplicaciones de Windows para que funcionen bajo Windows 95.

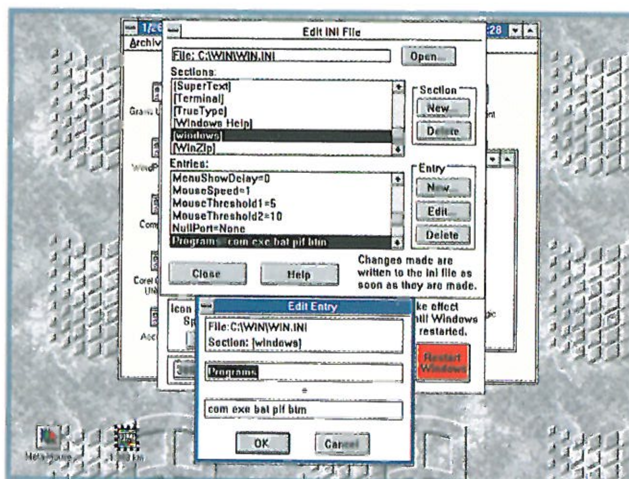
En contrapartida, realizando la instalación desde el DOS se podrá contar con una con-



figuración dual. Pulsando la tecla de función F4, cuando arranque el ordenador y aparezca el mensaje *Windows 95 se está iniciando*, se inicializará MS-DOS con cualquiera de las configuraciones múltiples que pudiera haber, incluyendo Windows 3.x.

No obstante, cuando Windows 95 se instala por primera vez, añade cualquier posible configuración múltiple (realizada por el usuario y que ya pudiera haber con anterioridad) al proceso de inicialización. Con todo, cuando se ejecuta Windows 95 como sistema operativo, no permite la modificación de cualquiera de las configuraciones múltiples.

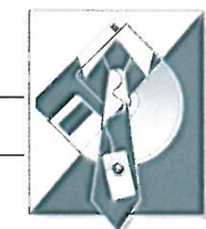
Existe un método para llevar a cabo las modificaciones. Cuando pulse F4 y salga a la configuración anterior del DOS, busque en el directorio raíz los ficheros CONFIG.W40 y AUTOEXEC.W40. Edite estos ficheros con cualquier editor de textos y haga las modificaciones oportunas. A partir de ahora, cuando ejecute de nuevo Windows 95 verá cómo los cambios surten efecto.



Orden indocumentada de Config.SYS

La orden interna REM sirve para explicar el propósito de cada entrada en un fichero de procesamiento por lotes. Quizá no sepa que existe una orden indocumentada para el fichero CONFIG.SYS para la misma función. **COMMENT=xxxx**, donde xxxx será el nombre de la orden que sustituye a REM, podrá comentar las líneas de este fichero.

COMMENT=NOTA
NOTA Aumentar el número de buffers
BUFFERS=40
NOTA Ultima letra de unidad asignada
LASTDRIVE=E



A LA ÚLTIMA

El cine se aprovecha del CD-ROM

NUEVA FRONTERA

El Festival de Cine de Berlín, la Berlinale, es el primero de los grandes en este año del centenario del cine. Una sección paralela de vídeo se desarrolla en esta cita desde hace unos años, pero ha sido en 1995 cuando ha empezado a adquirir carta de naturaleza gracias al apartado de CD-ROM. Entre otras ofertas se presentaron una serie de trabajos sobre obras musicales y visuales de Brian Eno, así como el proyecto virtual *La arqueología instantánea*. Por primera vez en un certamen de este tipo se ha reconocido al ordenador como soporte artístico, lo que representa un avance innegable en este campo.



Muñecas de postín

RELOJ DE PEDIDA

El agente James Bond, siempre al servicio de Su Majestad, no consiguió tenerlo, pero está al alcance de nuestras muñecas. Se trata del nuevo reloj creado por Microsoft y Motorola, el Timex's Data Link. Con él, cualquier persona puede transferir datos desde su ordenador a su muñeca. Basta con apuntar su esfera hacia el monitor y a unos 30 centímetros de distancia para que la información deseada se almacene en el reloj. En 20 segundos se pueden transferir hasta 70 entradas gracias a un software especial que se vende conjuntamente con este ingenioso artilugio al precio de 130 dólares –17.500 pesetas–. La única pega es que, de momento, no funciona con ordenadores portátiles debido a que éstos no poseen suficiente luz en sus pantallas.

S. P. CUEVAS







Cuatro voces de oro

MANHATTAN TRANSFER ANTHOLOGY

Tras veinte años cantando y con premios Emmy para todos y cada uno de los discos que han publicado desde 1979, el cuarteto vocal Manhattan Transfer ha editado un disco recopilatorio bajo el título Down in Birland. Se trata de 39 canciones que recogen los momentos estelares de este grupo que se ha convertido en el cuarteto vocal más importante del mundo. Formado por Tim Hauser, Alan Paul, Janis Siegel y Cheryl Bentyne –que reemplazó a Laurel Massé en 1978–, se dió a conocer popularmente gracias a Cuéntame, tema que se recoge en este doble disco compacto como The speak up mambo. Sin embargo, todas sus canciones están llenas de calidad y sentido del ritmo, aunque no todas posean el indudable carácter comercial de la anteriormente citada.

Bertelsmann: soluciones 'on line'

NUEVOS MERCADOS

El mayor consorcio de comunicación europeo y segundo mundial anunció, a través del presidente de su consejo, Mark Wüssner, que en los próximos meses Bertelsmann presentará sus ideas para el negocio *on line* y las desarrollará en los próximos años. El consorcio pretende entrar a saco en lo que llama la Sociedad del Club de Lectores Electrónico. Según Wüssner, las ideas que barajan apuestan por dos sentidos: el fortalecimiento de sus divisiones de entretenimiento (TV, música y películas) y la exploración de nuevos mercados audiovisuales.

Trama para Internet

BASES DE DATOS

El problema no es acceder a bases de datos de la red Internet que pongan a nuestra disposición información almacenada en Universidades o sobre conciertos de The Rolling Stones o las obras de Shakespeare, sino cómo acceder a ellas.

Puede llevar mucho tiempo y dinero, pero no hay que preocuparse, ya que la World Wide Web (W3) ha pensado en ello. Viene a ser como el mejor mapa de carreteras para moverse por Internet, lo que representa un total de 25.000 bases de datos a nuestra disposición de forma gratuita.

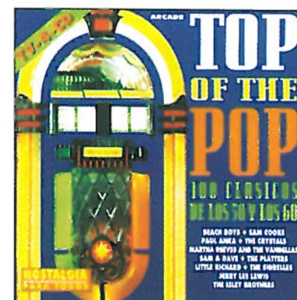
La idea fue concebida por T. Berners-Lee, un programador del Laboratorio Europeo de Física de Partículas y la operación del sistema se basa en el hipertexto, comunicándose con lenguaje HTML, perfectamente comprensible para cualquier ordenador.

Ultimamente, el potencial de nuestro equipo informático puede llegar más allá que el simple acceso a textos. Gracias a un interfaz de usuario hecho por el National Center for Supercomputing Aplications, el Mosaic, se pueden gestionar imágenes, transmisiones de audio y vídeo, además del correo electrónico convencional.

Frankenstein en cómic

COMO LA PELICULA MISMA

Aparte de la novela escrita por Mary Shelley y de la película dirigida por Kenneth Brannagh y protagonizada, aparte de por el propio director británico, por un impresionante Robert de Niro y por la bellísima Helena Boham-Carter, también podemos disfrutar de la verdadera historia del doctor Frankestein y de su criatura gracias al cómic comercializado en español por Ediciones B y del que son autores los dibujantes y guionistas Roy Thomas, Rafael Kayanan y Rick Magyar. Gracias a un dibujo extremadamente realista y a una tonalidad más viva de lo habitual, con una paleta de colores mucho mayor de lo que suele ser normal en este tipo de cómic, la lectura de este volumen se convierte en indispensable para los amantes del género de terror y para los aficionados a este personaje.



Antología nostálgica

TOP OF THE POP

Nada menos que cien títulos clave en la historia de la música de los años 50 y los 60 se aglutinan en este cuádruple CD que compendia veinte años de composiciones que asentaron el despegue del pop y el nacimiento del rock and roll. Hay ausencias, seguramente por el elevado coste de los derechos, pero la calidad de su contenido hace que no echemos demasiado en falta a Elvis Presley, las primeras canciones de The Beatles o que Percy Sledge cante *My special prayer* en lugar de *When a man loves a woman*. El resultado final es tan rentable como aconsejable.

Predicción del tiempo a la carta

EL USUARIO PAGA

El Instituto Nacional de Meteorología (INM) está dispuesto a recuperar parte de los 11.000 millones de pesetas que tiene como presupuesto anual. Para ello va a proporcionar informaciones personificadas *a la carta*, cuyo coste será abonado por el usuario. El IMM es el único órgano de meteorología de un país comunitario que no cobra por su trabajo. Con esta nueva medida espera recaudar casi un 20 por ciento de su presupuesto.



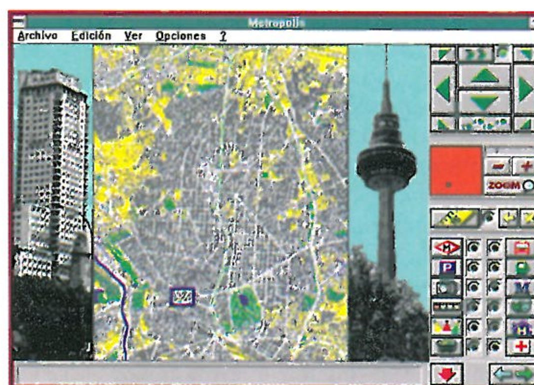
Otros cinco números de la revista, del 16 al 21, dejan el papel para pasarse al formato digital. El CD-ROM de este mes incluye, además, unas novedosas demos de aplicaciones y varios juegos y utilidades de todo tipo para que llene todos sus ratos de ocio. Por variedad no será, desde luego.

Esta selección siempre gana

Junto a la digitalización de los contenidos de los números del 16 al 21 de SUPER PC, el CD-ROM de este mes contiene una esmerada selección de los programas shareware correspondientes a dichos números, demos de los programas de la firma Charmed y una sensacional aplicación para la reproducción de ficheros MOD. También se incluye un escogido muestrario de módulos de sonido.

La compañía Charmed, recién incorporada al mercado de las aplicaciones multimedia, presenta tres programas de distinta orientación. El primero, Amazonia: la Tierra de las Aguas, es un documental sobre una de las zonas forestales más importantes del planeta; Metrópolis es una guía urbana de las ciudades de Madrid y León y que Sopa de Letras es un programa para la creación de pasatiempos de forma interactiva.

Morgul Player es un ejecutor de ficheros de sonido en formato MOD con una gran variedad de posibilidades de configuración y de efectos especiales. Creado en Finlandia, es uno de los mejores programas shareware del género.



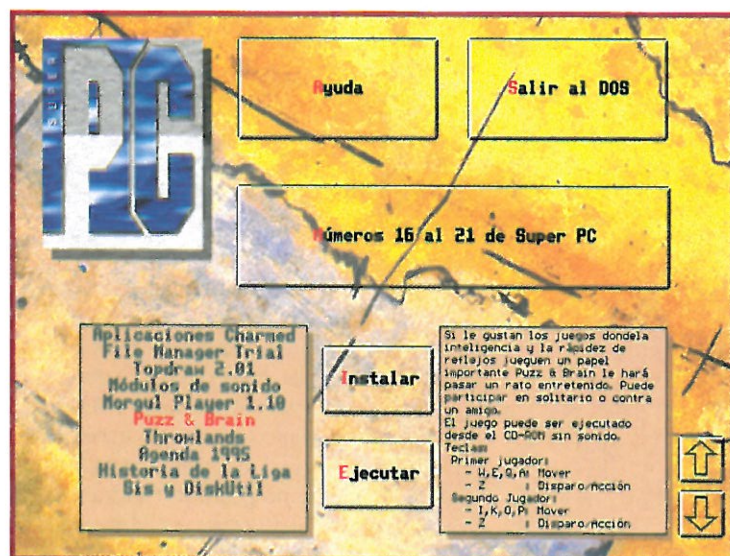
Metrópolis ofrece una guía de Madrid y otra de León.

Junto a él hemos incluido una selección de melodías y adaptaciones de conocidas canciones para que nadie se quede sin disfrutar de sus capacidades. No es necesario instalarlo en el disco duro, ya que se puede activar desde la pantalla del menú principal del instalador.

Además, la versión de evaluación del módulo File Manager de PC Tools para Windows, la agenda del año 1995, una base de datos con la Historia de la Liga, las utilidades Sis y Diskutil y los juegos Throwlands y Puzz & Brain, completan los contenidos del cuarto volumen de la colección de CD-ROM de Super PC.

INSTALACION

Inserte el disco en su unidad de CD-ROM. Desde el directorio raíz teclee el nombre correspondiente a dicha unidad. Teclee SUPERPC, pulse la tecla ENTER y, acto seguido, aparecerá en pantalla el menú con las opciones de este disco.

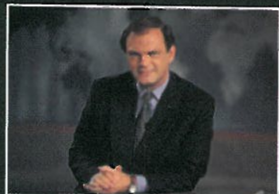


Hay cosas en este mundo que nunca llegarás a comprender.



Sin embargo, siempre podrás conocerlas con el mayor rigor.


Olga Viza


Pedro Piqueras


Rosa María Mateo


José María Carrascal


Marta Robles


José Antonio Gavira


María Rey

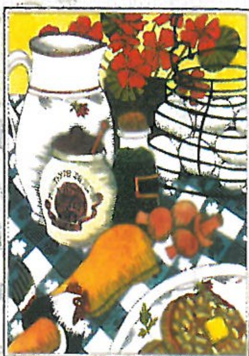

Minerva Piquero

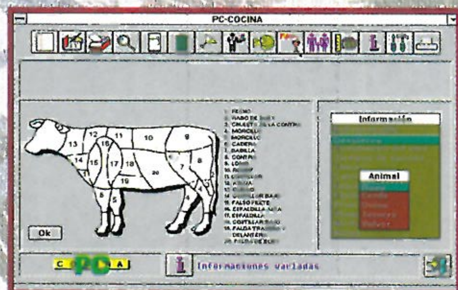
Para tu información


Antena 3 Televisión

De la pantalla a la cazuela

Este mes, el disco de regalo de Super PC a sus lectores es mucho más sabroso, y podríamos decir que hasta nutritivo, que en ocasiones anteriores. Nada menos que un programa de cocina para ordenadores personales con recetas útiles y una selección de vinos y quesos.







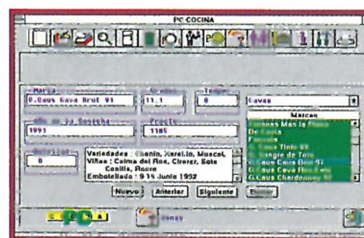


PC Cocina es una aplicación de recetas culinarias, pero también es mucho más. Es capaz de generar menús según varios criterios, presentar las características principales de una amplia carta de vinos, mostrar al usuario los quesos más adecuados para cada ocasión e incluso explicar con todo lujo de detalles cómo preparar los más sofisticados cócteles. Y todo ello en un único disquete.

El programa funciona bajo el entorno Windows y emplea una barra de menús como herramienta para la gestión de las distintas posibilidades. La versión especial adaptada para Super PC tiene todas las funciones del paquete completo, pero algunas listas y posibilidades están limitadas.

Para hacerse con la versión completa de PC Cocina, tan sólo hay que darse de alta como usuario registrado y pagar una pequeña cantidad. Lo reducido del precio y las grandes capacidades del programa (que harán del más inexperto cocinero todo un chef en poco tiempo) recomiendan la adquisición del producto completo.





Después del proceso de instalación y una vez arrancado el programa, el usuario se encuentra frente a una pantalla general en la que aparecen dos ventanas vacías y la barra de herramientas. Los botones permiten crear una nueva receta, abrir y modificar una ya existente, activar la herramienta de búsqueda, definir si se quieren ver comidas o bebidas, pedir al camarero un menú, mostrar las fichas de quesos y vinos, introducir los datos de los diversos miembros de la familia, controlar la evolución del peso de cada uno de ellos, presentar una serie de tablas con distintas informaciones útiles, activar la ventana de utilidades e imprimir las recetas.

PC Cocina es un programa extremadamente sencillo de manejar, dirigido a todos los públicos y de una innegable utilidad. Este es nuestro estupendo regalo del mes de marzo a nuestros lectores. Que lo disfruten con salud.

Si después de instalar este disco en su ordenador personal, su hijo en vez de informático quiere ser cocinero no le eche la culpa al programa. Es que la cocina tira mucho, y más si se hace con fundamento, y los platos le salen ricos, ricos, ricos.

INSTALACION

Introduzca el disquete en la unidad de disco de 3,5 pulgadas, y teclee A: Acto seguido escriba SUPERPC o INSTALAR y pulse la tecla ENTER. Automáticamente aparecerá una pantalla del programa instalador de PC Cocina.

What
Lo que ves

You See
es lo

Is What
que

You Get
te llevas

- Arquitectura Bus Local PCI.
- 4 Mb de High Speed RAM.
- Disco duro de 420 Mb ATA-II.
- Disquetera SONY de 3 1/2.
- Tarjeta controladora de discos PCI, de 32-Bits.
- Monitor SONY 15"SF.
- Tarjeta gráfica #9 PCI con 1 Mb RAM, ampliable a 2 Mb.
- Teclado extendido con Trackball.
- Lector de CD-ROM SONY 2x.
- SONY Speaker Box.
- Windows 3.11 + MS-DOS 6.2 preinstalado con manuales y licencias.
- CD-ROM Explossion II y Explossion III.

DX-2 a 66 Mhz
255.500 PTAS

DX-4 a 75 Mhz
259.000 PTAS

DX-4 a 100 Mhz
265.500 PTAS

Pentium a 75 Mhz
315.500 PTAS

Pentium a 90 Mhz
355.500 PTAS

Pentium a 100 Mhz
399.000 PTAS

OPCIONES (*)

Monitores	
CASPER 15"	–30.000
ADI 4G 15"	–25.000
SONY 17" SF	+65.000
PHILIPS 15A	–7.500
Impresoras	
HP 500C	+38.500
HP 520	+38.500
HP 560C	+69.000
HP 4L	+77.826
Impresoras (continuación)	
Canon BJ 4.000	+64.900
Canon BJ 200	+35.900
Tarjetas gráficas	
#9 GXE 64 PRO 2 Mb	+39.000
CD-ROM´s	
Pack 10 tít. CD-ROM	+6.000
Megapack 10 tít. CD-ROM	+8.500
Megapack 6 CD-ROM	+5.500
Gravis Gamepack	+5.000

SONY











RAINBOW
COMPUTER, S.A.
Avenida de Alfonso XIII, 141
Teléfono: 345 93 54*
Fax: 345 91 17
28016 Madrid (España)

(*) Opciones con la compra de un equipo. Todas las marcas y logotipos están registrados por sus respectivos fabricantes. El fabricante se reserva el derecho a variar los precios y características sin previo aviso.Oferta válida hasta fin de existencias. IVA no incluido.